两手册+2DVD超值定价18元

EMU ZONE 模拟地带

THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE

VOL.36

模拟聚焦

NAOMI模拟之谜

探索NAOMI基板的奥秘

本期附刊

Wii专题

失落的天堂

失落的天堂 / 街机模拟通告

经典游戏推荐 / 街机海报馆

新版MAME游戏图鉴

研究中心

三国志2马战全解

游戏编年史

重装机兵

永恒的钢铁之梦

游戏天籁

仙剑音乐中的侠骨柔肠

满载!!

超值 2DVD精装版

8.6G

新手学堂

PS2游戏幻化教程进阶篇

神佑擂台

FC超级魂斗罗单人最速通关录像



制　　作：《模拟地带》编辑部
策　　划：徐晓宇
主　　编：龙　二
编辑部主任：Cotolo
栏目编辑：Cotolo　微　风　罗　萨
　　　　　ECCO　雪　晴
美术编辑：madcell　PandaKido
　　　　　狗　毛
监　　制：高　赛
网　　址：http://www.emu-zone.org
咨询投稿：ezmag@163.com
定　　价：人民币18元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

EMU ZONE Vol.36

目录 CONTENTS

■ 文/模拟地带创作室/Cotolo



模拟速递

经历了漫长的假期，大家都等得不耐烦了吧，来看看新鲜火辣的模拟新闻吧。

模拟器篇

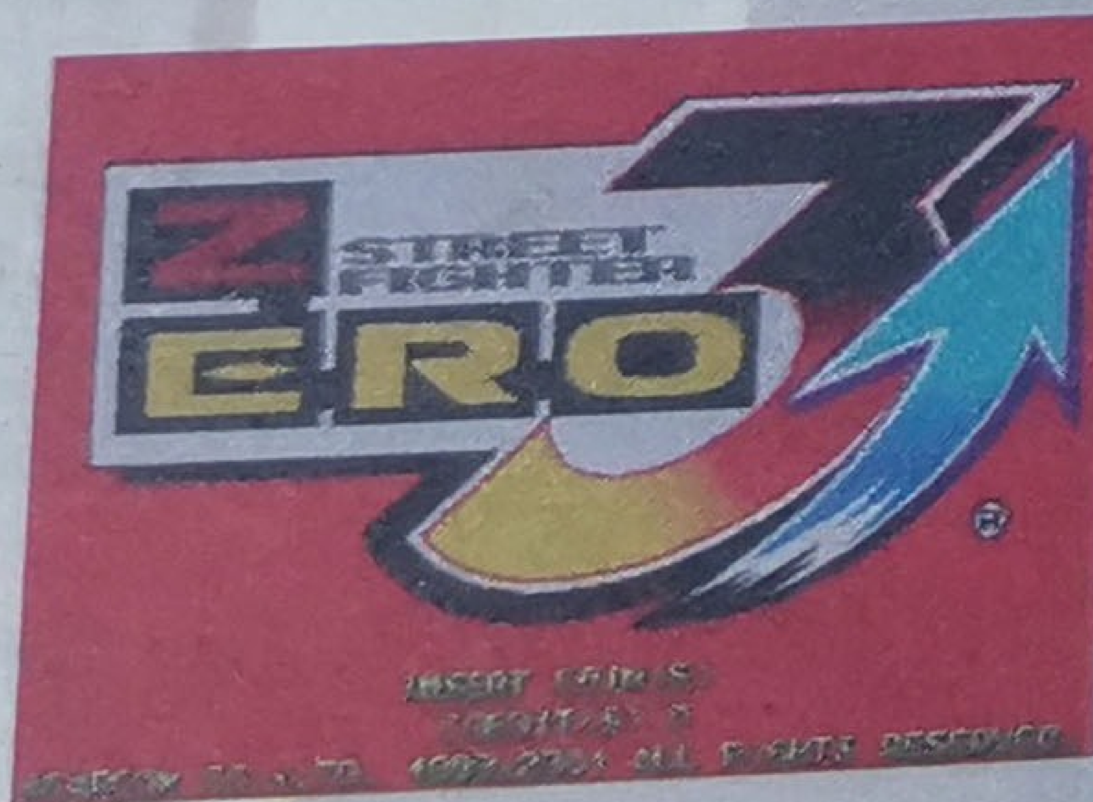
MAME开始支持NAOMI模拟

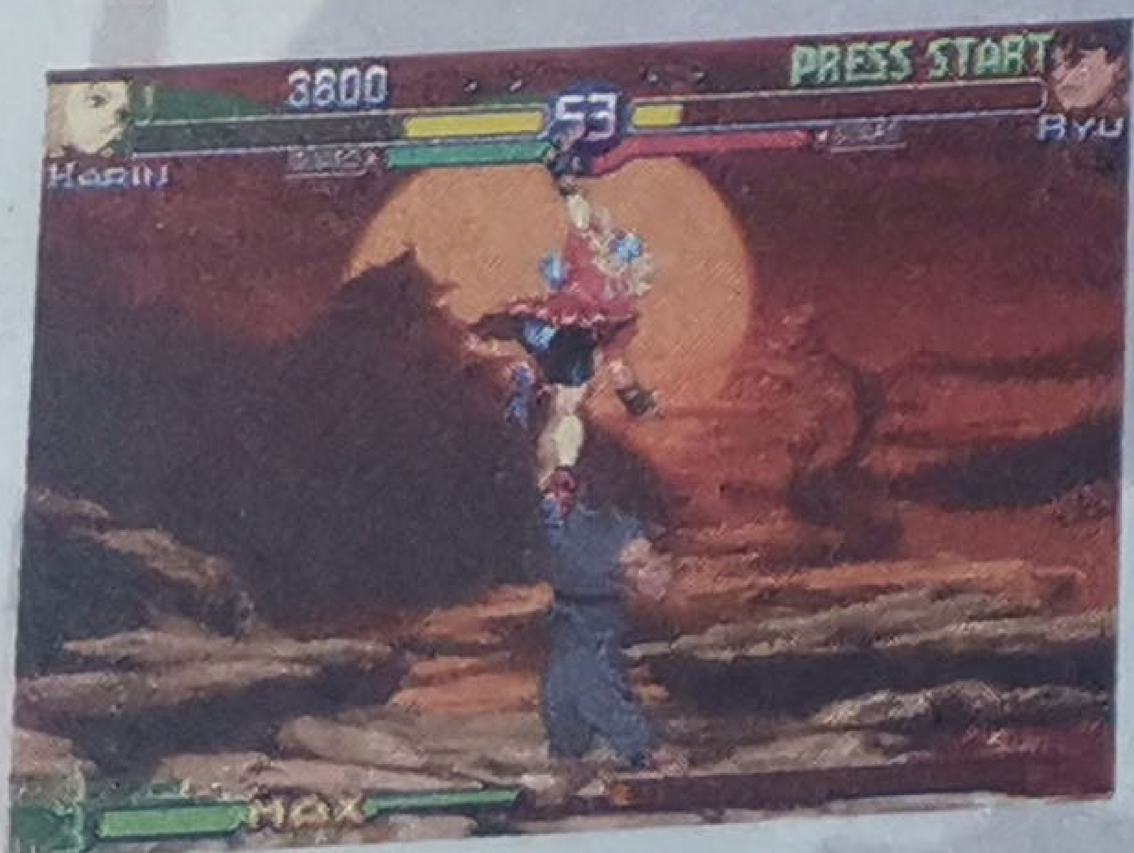
NAOMI™



约两个月时间内，MAME更新了两个大版本及若干个小版本，版本号一下从0.125变到了0.127，而其内核的变化，也不是一时半会能说得明白。持续了近一年多的低调更新，MAME一直以少量而缓慢的驱动在慢慢考验着使用者的耐心，CPS3的热度很快过去，MAME的拥护者们开始期待下一个奇迹的到来。当然我们也无法预料MAME的下一个惊喜是什么，正因为这样MAME一直都在给我们惊喜。

在经历了0.125版的枯燥无味之后，0.126版的MAME开始出现一些我们从没见过的游戏驱动。这些游戏ROM容量非常大，动则过百M，看来必是重量级基板上的游戏ROM，没错这便是近期MAME所要模拟的重头基板NAOMI。这块SEGA公司于20世纪末期推出的业务用街机基板，上面有不少我们国内玩家所熟悉的超级大作。像曾经被移植到PS家用主机上的CAPCOM名作《街头霸王ZERO3 UPPER》，便是在《街头霸王ZERO3》原有的CPS2版本上新加入几个人气角色，然后系统和人物出招做了不少改动，而全新于NAOMI基板上推出的新作。国内玩家接触这部作品大多还是通过PS主机上的移植版本，因为NAOMI基板在当时来说非常稀有而昂贵，在国内基本很难见到，而这个PS移植的版本由于主机的普及量很大，所以认知度相对较高。不过相对于NAOMI版本，PS版的《街头霸王ZERO3 UPPER》又有很多的不同，除了针对家用机版本做出的少量系统变更外（比如培养系列的世界旅游模式），NAOMI版本的《街头霸王ZERO3 UPPER》更加流畅和原汁原味，无论从画面还是声音的表现上NAOMI版本都是最好的，这也是机能明显弱于街机的PS主机所不能达到的。



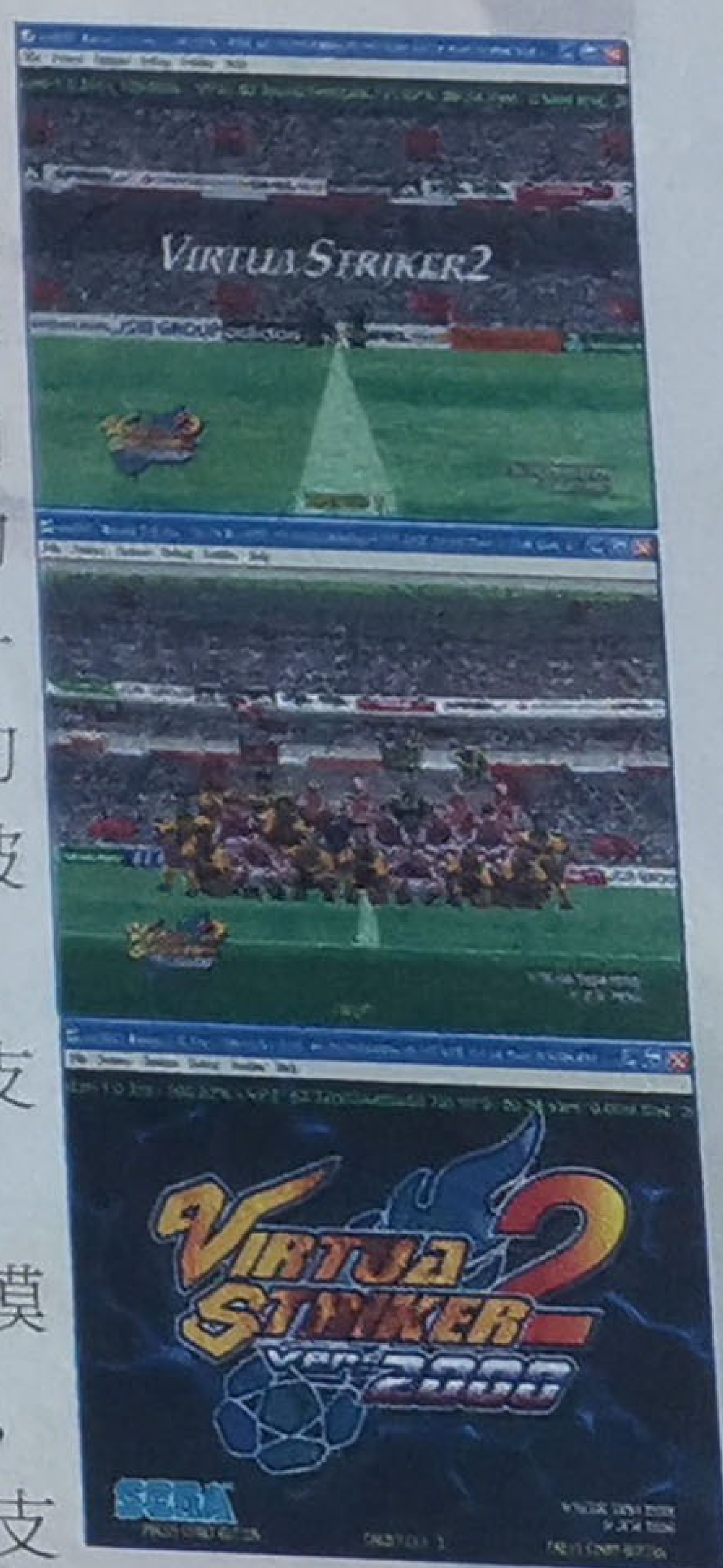






除了《街头霸王ZERO3 UPPER》之外，NAOMI基板上还有不少我们所熟悉作品，而这些作品后来大都被移植到了DC家用主机平台上。像我们所熟悉的《18轮大卡车》、《疯狂的士》、《零式枪手》等等，都是从NAOMI基板直接移植到DC主机上的街机大作。NAOMI的ROM从MAME 0.126版开始陆续被加入到游戏驱动列表中，到了0.127版之后，已经达到十多个之多，而大部分的NAOMI游戏都采用了ROM和CHD共存的结构，这与CPS3的游戏颇为相似。不过到现在为止MAME运行这些ROM的情况都很不乐观，只能在很低的祯数下艰难的秀出游戏的片头商标，也就是NAOMI的标志，之后的即时演算过场便黑屏了。看来MAME似乎并没有对这些驱动做过特别的处理和优化，只是先暂时将ROM收集进来做出了初步的模拟测试，进一步的优化处理看来不是短期内能够完成的，让我们祝MAME好运吧。

DC模拟器对NAOMI游戏的支持状况



MAME对NAOMI游戏的低调处理，让不少玩家急了起来，ROM都摆在那里咋就不能玩呢。不过好在我们还有DC模拟器这一法宝，以前通过一些电玩杂志，我们了解到DC与NAOMI基板是具备一定的相似之处的，那条缓缓向外延伸的蚊香标志便是制作公司SEGA将两者联系在一起的纽带。其实DC和NAOMI采用同样的GD-ROM媒体，便是一个很好的突破口，果不其然，在西班牙模拟器作者ElSemi的努力下，MAME结构的NAOMI ROM被解密，而解密后的NAOMI镜像文件，正好可以被改进过的DC模拟器所支持。



率先支持NAOMI镜像模拟的DC模拟器，便是我们非常熟悉的nullDC，这个模拟器推出的1.0.3版本中，将支持NAOMI部分分离出来，独立支持了NAOMI游戏的模拟。由于模拟器本身在DC模拟方面的杰出表现，NAOMI的模拟效果也很不错，在现今大部分双核配置的电脑上，基本可以达到80%以上的模拟速度。不过由于采用的是解密版的ISO，从ROM中抽取解密数据后有部分信息是没有完全整合的，所以不能保证游戏运行过程中会出现什么问题，总的来说模拟效果还是十分不错的。

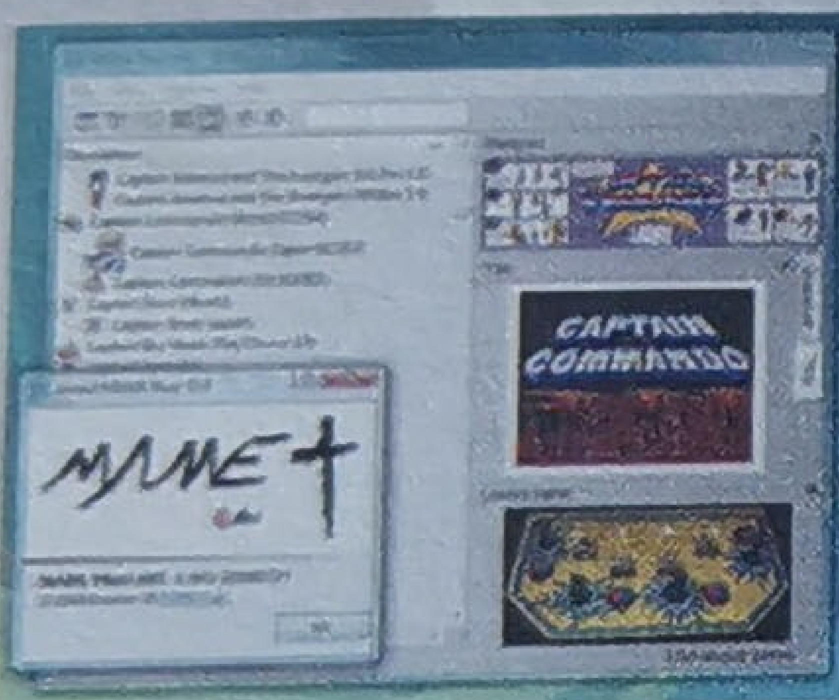


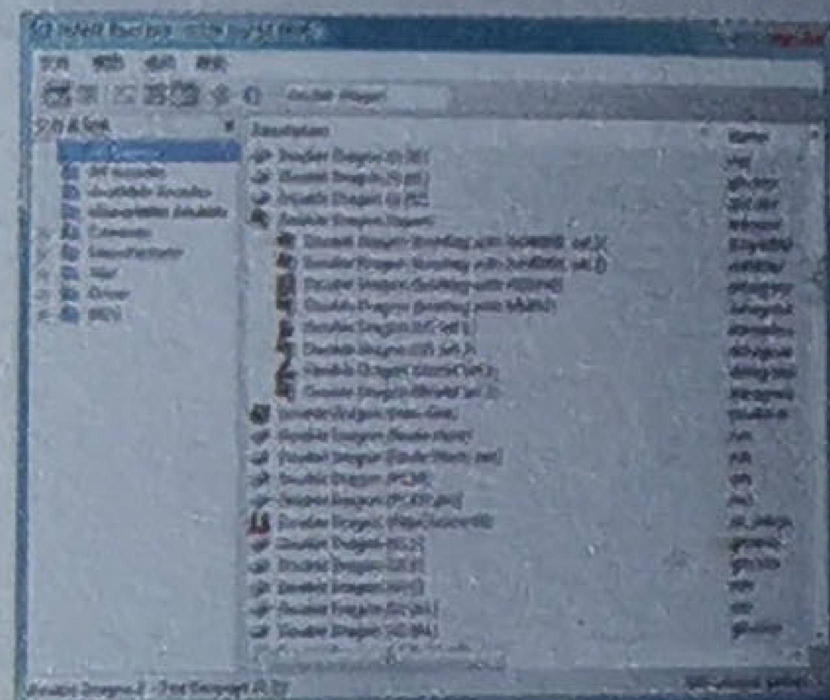


除了nullDC之外，一个叫做Demul的DC模拟器最近也更新了最新的0.4.8版本，改进了对NAOMI游戏的支持。这是个新兴的DC模拟器，各方面还有很不完善的地方，虽然在游戏的兼容性方面有着一定的优势，比如支持了几个NAOMI和NAOMI 2基板较新的游戏运行，在整体表现和模拟效果方面，都不尽人意。所以在NAOMI模拟的选择上面，我们还是推荐nullDC这个模拟器。而具体的使用说明和运行报告，请看本期的模拟聚焦。

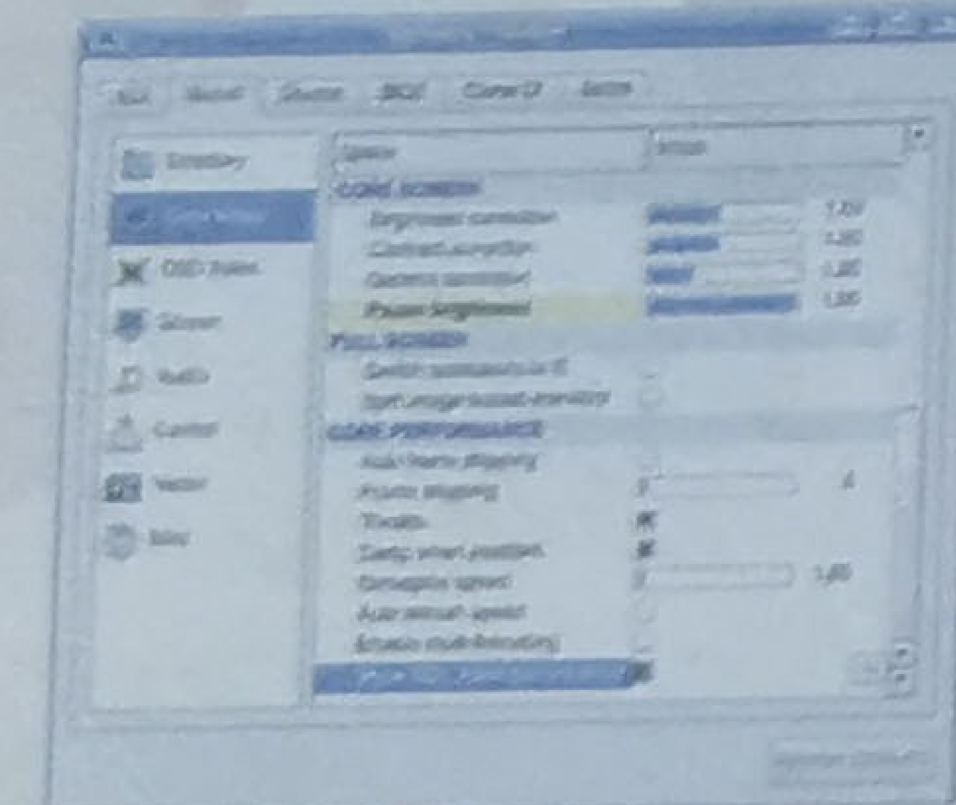
MAMEPLUS全新的图形界面前端

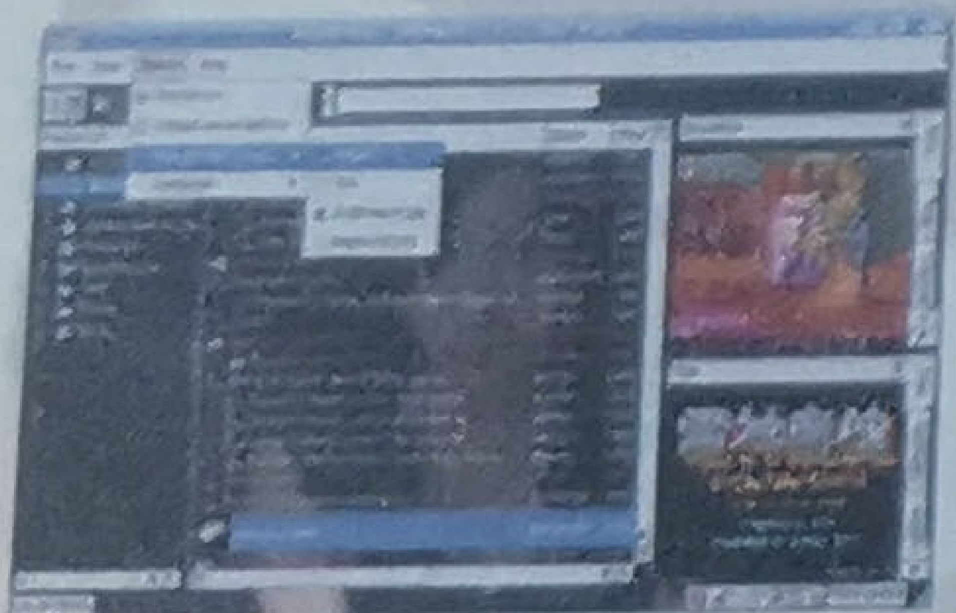
使用MAME的朋友相信都知道MAME PLUS!的大名，并且也都把它作为MAME的首选来使用。尤其在国内，使用MAME PLUS!的人群就更庞大了。不过最近MAME PLUS推出的一个前端程序，又再一次让人们眼前一亮。这个名为MAME PLUS! GUI的程序，不但可以应用于MAME PLUS!的WIN32程序运行端，还可以对应官方的MAME版本，可以说是一个完全独立的前端程序，启动后前端程序会搜索目录内的可执行程序并一同启动，然后整个MAME便处于这个华丽的PLUS!图形用户界面控制之下了。





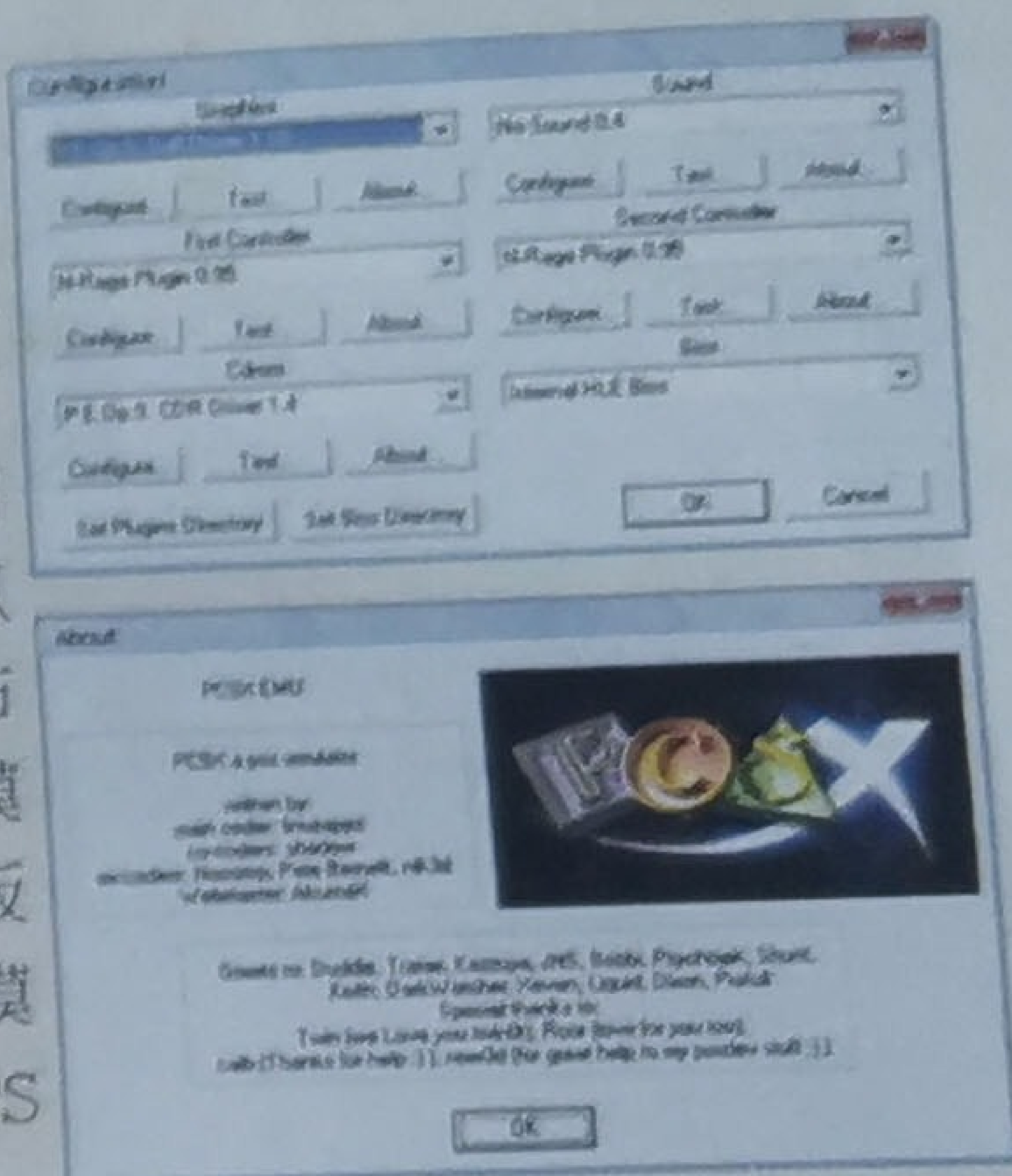
整个程序的主界面启动的时候咋一看和MAME PLUS!没多大区别，不过这个GUI是可变的，使用者可以根据自己的喜好，将各种游戏的装饰图片平铺摆放在右边的信息窗口，这样一看上去游戏的内容和介绍似乎一下子充实了不少。在MAME开始支持MD、GBC等家用机游戏的模拟之后，MAME PLUS!便将这些家用游戏的驱动分离开了，在网上发布的版本都是不带这些家用游戏驱动的，而想在MAME PLUS!上玩到这些游戏便需要自己根据源代码来过滤编译自己的版本，如今这个前端程序已经很好的将家用机的游戏和街机游戏整合到一个列表中，采用不同的图标将这些游戏区分开来，看上去一目了然。全新的ROM审核引擎，让程序在启动的时候扫描检测ROM的过程更快，重新设计的菜单更利于使用者对各方面进行控制和调整，你甚至可以设置多个抓图或海报的目录以方便保存不同的素材。





当然这个前端程序还有着诸多隐藏的比如7z压缩包支持等神秘功能，具体的就看使用者自己来发掘了。

能录像的PS模拟器出现

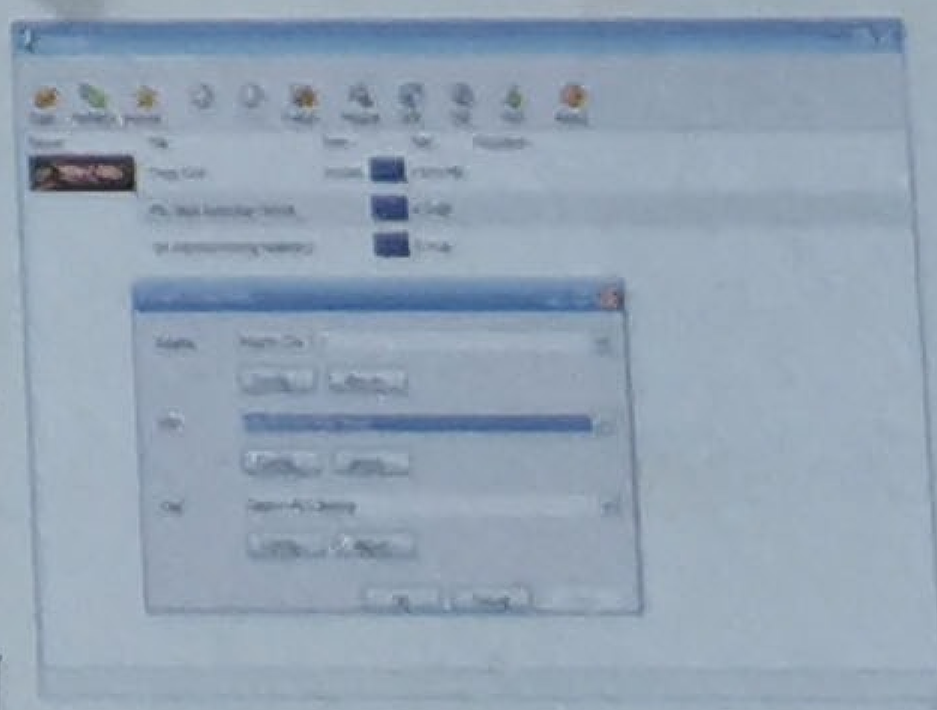


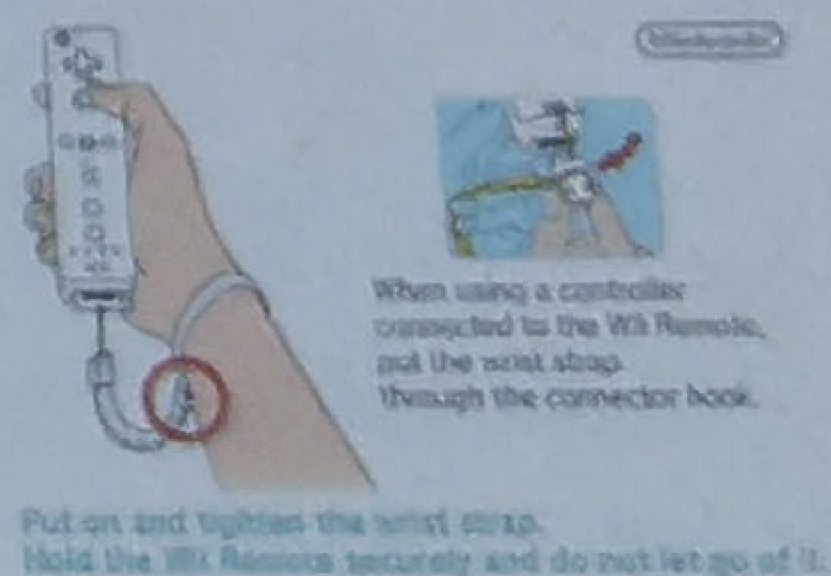
PS模拟器也能录像了，是的您没有看错，一个带有录像功能的PS模拟器终于出现。它其实并不是什么新鲜玩意，而是一个现有PS模拟器的修改版本。PCSX这个PS模拟器我们可能不大熟悉，不过它的下一代PCSX2可算是大名鼎鼎。PCSX早期是一个在LINUX平台下的PS模拟器，由于效果并不是很理想加上迟迟没有发布WINDOWS版本，所以知名度不高。如今从事模拟器录像研究的一帮狂人在PCSX的WINDOWS版本基础上进行适当修改，使之支持了轨迹化的模拟器录像功能，这也是第一个支持录像功能的PS模拟器，所以说意义还是非常重大的。

模拟器的名称暂时被定为PCSX Rerecording，目前最新的版本号为0.000006。模拟器的总体表现还很初级，由于PS游戏容量都很大，载入的过程中不确定因素太多，为了尽可能的实现游戏录像的同步，我们在设置模拟器的时候还必须比较讲究，比如尽可能使用原始的1001版本BIOS而不要用其它版本，更不要用修改过的BIOS，那会出现严重的不同步现象，声音插件尽量选“无声”，以避免可能出现声音的延迟。同时作为一个可以录像的模拟器，快进、逐祯前进这些功能自然也是必须的，至于具体的使用效果如何，那就要请各位来给我们答案了。

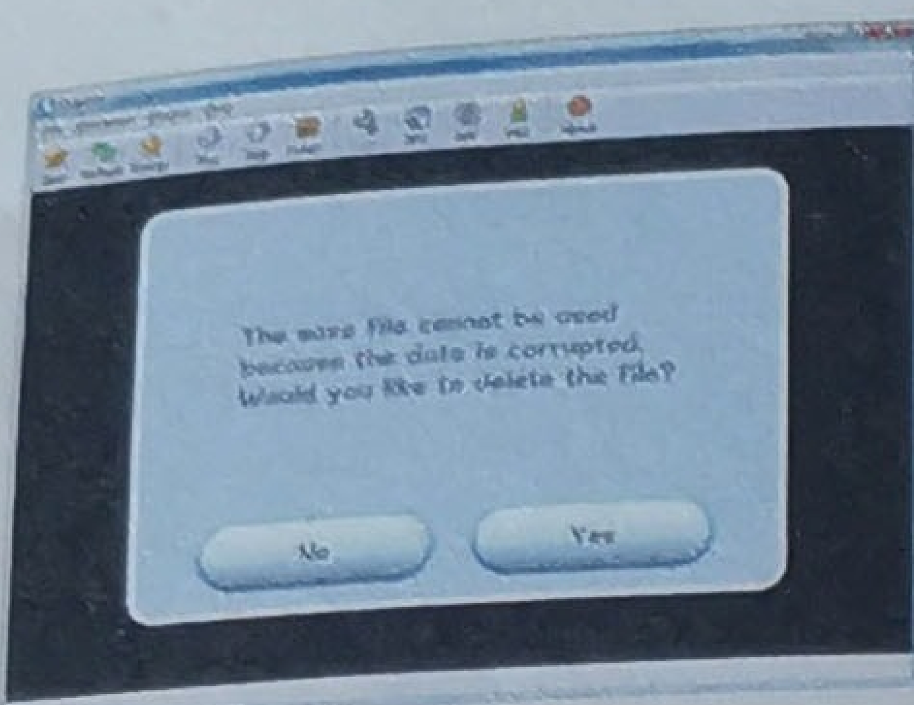
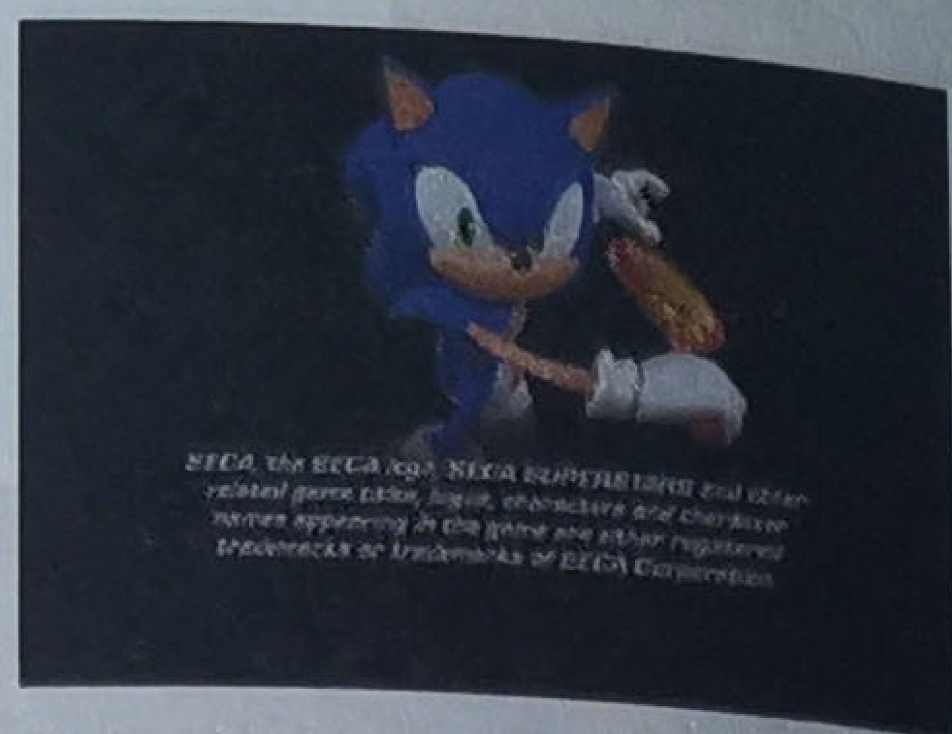
NGC模拟器开始支持Wii游戏运行

Dolphin是现阶段唯一让人期待的NGC模拟器，作为NGC模拟器的领军人物，Dolphin的开发历程可谓一波三折，不过最终这个依靠第三方插件来协调模拟效果的模拟器最终还是走向了成熟。最近几次的模拟器更新都有着不俗的表现，模拟器运行的速度已经得到大幅度提升，各种贴图问题也逐步得到了修正。今年7月中旬，Dolphin小组对外公布了模拟器的源代码，这样模拟器得以更多样化的发展。



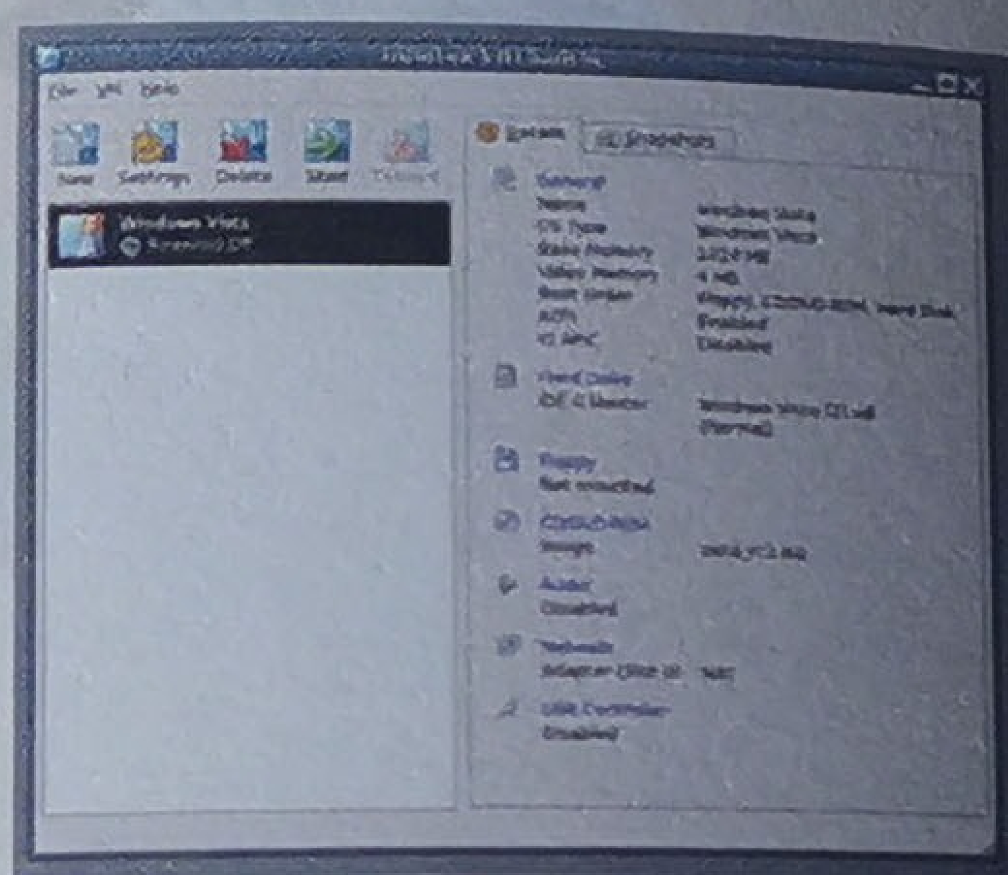


在9月份发布的一个非官方版本里，Dolphin神奇的加入了对Wii游戏的模拟，从实际运行后得到的不少游戏截图来看，模拟器对于Wii游戏标题画面、警告画面等多处的实际玻片效果还是非常理想的，由于Wii的控制设备非常特殊，目前来说采用鼠标来模拟双节棍控制器的输入还有点困难，而且Wii实际操作过程中很多游戏需要切换单双手柄操作的步骤，这对模拟器今后的改进会是一个不

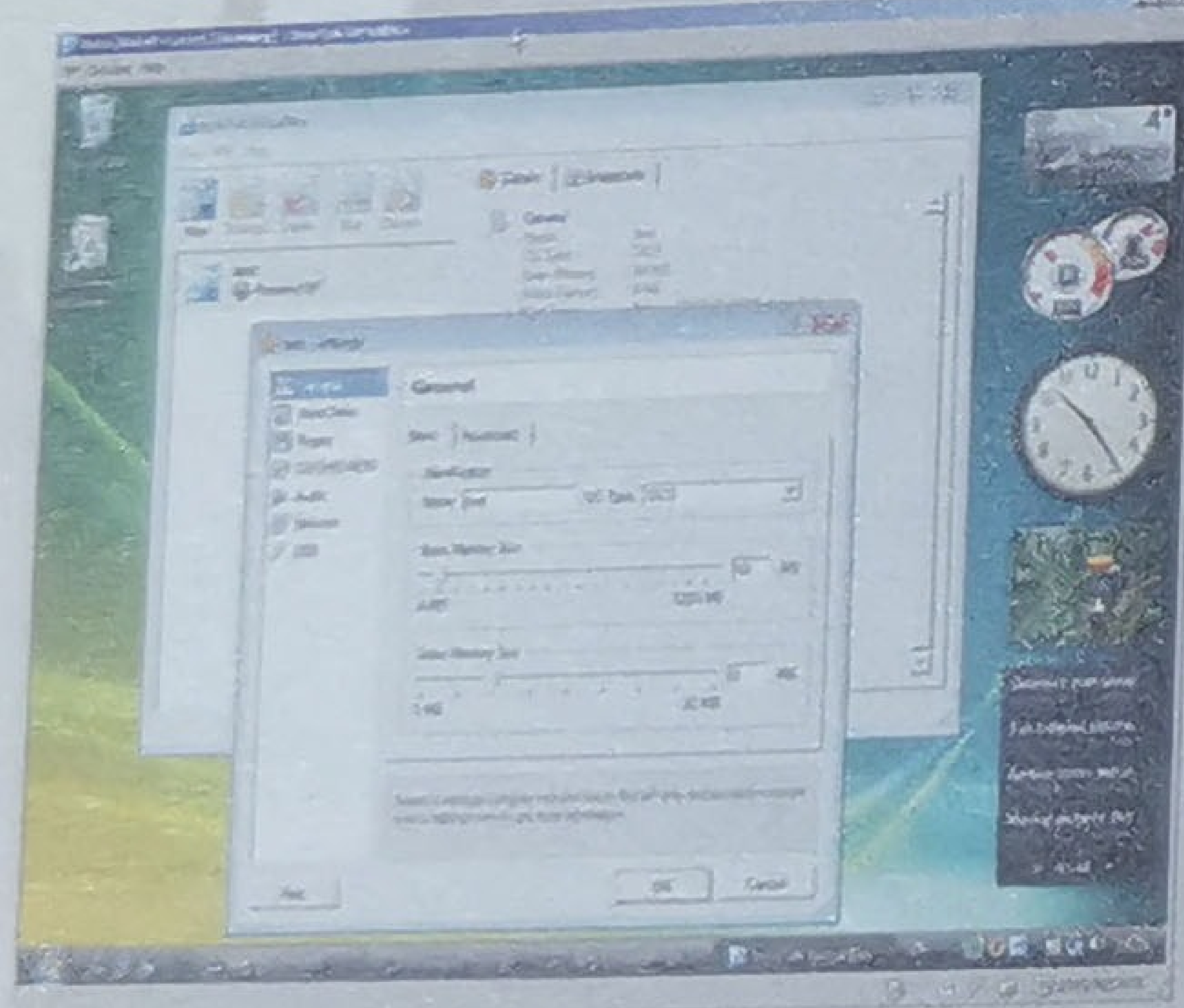
小的难题。不过就在截稿前模拟器最近的一个版本发布了，这个版本对Wii游戏的支持度进一步提高，由于Wii手柄的特殊构造，大部分游戏还是卡在手柄的检测画面，无论是单手柄还是双手柄现在模拟器都难以检测并模拟出来。而一些能够用NGC手柄控制的Wii游戏，却能够问题不大的运行，这说明手柄的驱动方面模拟器还需要改善。

MISC篇



虚拟操作系统软件的外壳程序VirtualBox

相信不少朋友都用过Virtual PC、VM之类的虚拟操作系统软件吧，一些古老的游戏和软件只能在老式的操作系统下运行，于是出现了这类虚拟操作系统的“模拟器”。不过即便如此，软件操作的复杂程度和涉及到附件的繁琐，让很多人都望而却步。如今一个名叫VirtualBox的软件出现了，它是作为这些虚拟操作系统软件的外壳程序来运行的，在VirtualBox的包装下，我们使用VM安装和管理各种操作系统的虚拟镜像变得非常直观和美观，管理起来也方便了不少。我们看到在软件的作用下，使用者可以很方便的于WINDOWS XP操作系统下安装WINDOWS VISTA的镜像，并在多个操作系统中随意切换使用。软件的操作和使用给人感觉非常现代化，让VM这类简陋枯燥的程序一下子变得亲和力十足。最重要一点，VirtualBox这个软件还是完全开放源代码的，这让软件的扩展性非常令人期待，经常使用虚拟操作系统软件的朋友，可以考虑试用一下。



PSP模拟器的新消息

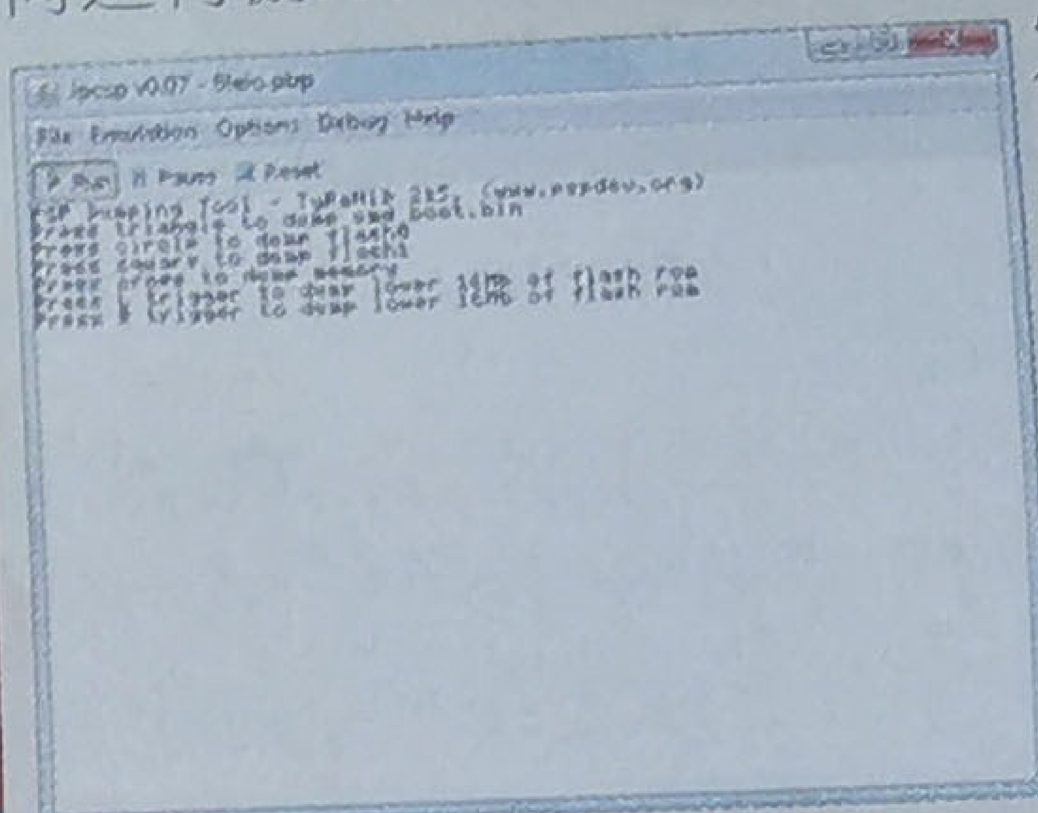


不知道大家还记得上次介绍那个PSP模拟器的详细情况么，现在第二个PSP模拟器出现了。所谓PSP模拟器，指的是在PC上模拟PSP主机运行的一套软件。这次的PSP模拟器名叫JPCSP。JPCSP的编写环境是JAVA，开发成员是一名叫做shadow所领导的一群爱好者，实际上，shadow也是原



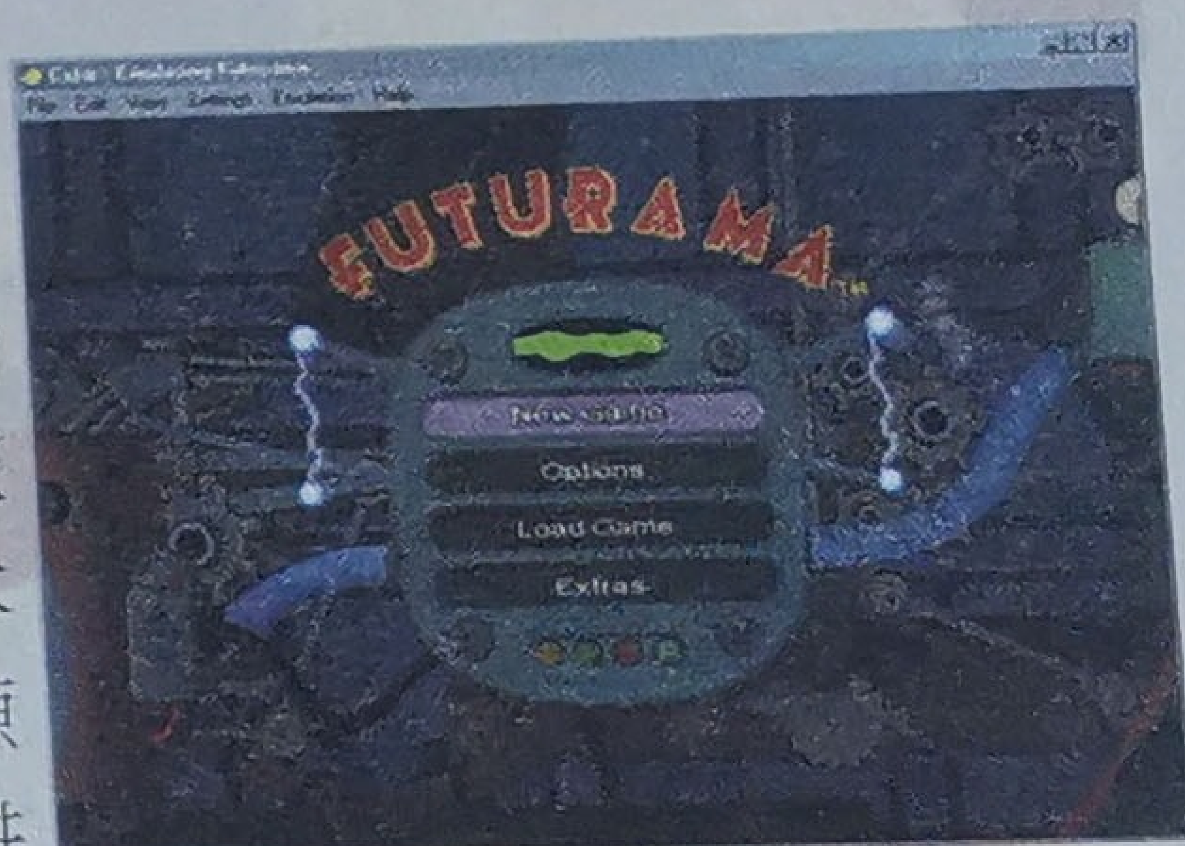
PCSX开发小组的成员之一。在短短两个月的时间内，大量自发的开发者加入到小组中来。目前模拟器放出的进展图片显示，现时一些非官方开发的自制软件程序已经可以很好的被模拟器运行了，对大部分显卡的兼容性有了一定程度的提高，虽然支持了CSO格式的压缩镜像，不过到目前为止还没有任何运行游戏ISO的测试报告，想来只是两个月的开发进度，接下来要走的路还很长，PSP的模拟相比NDS来慢了不少，这也是不少人始料未及的吧，不管怎样，让我们继续期待进一步的好消息。

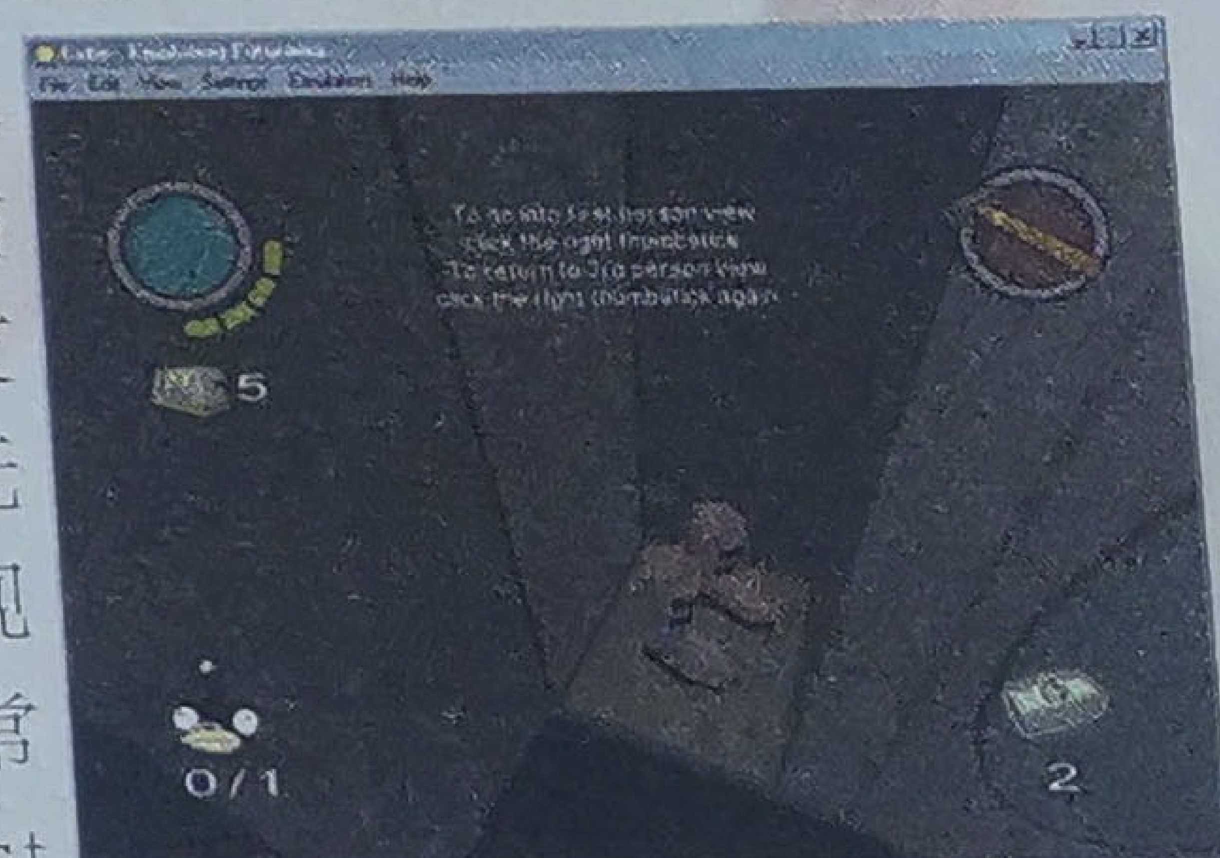


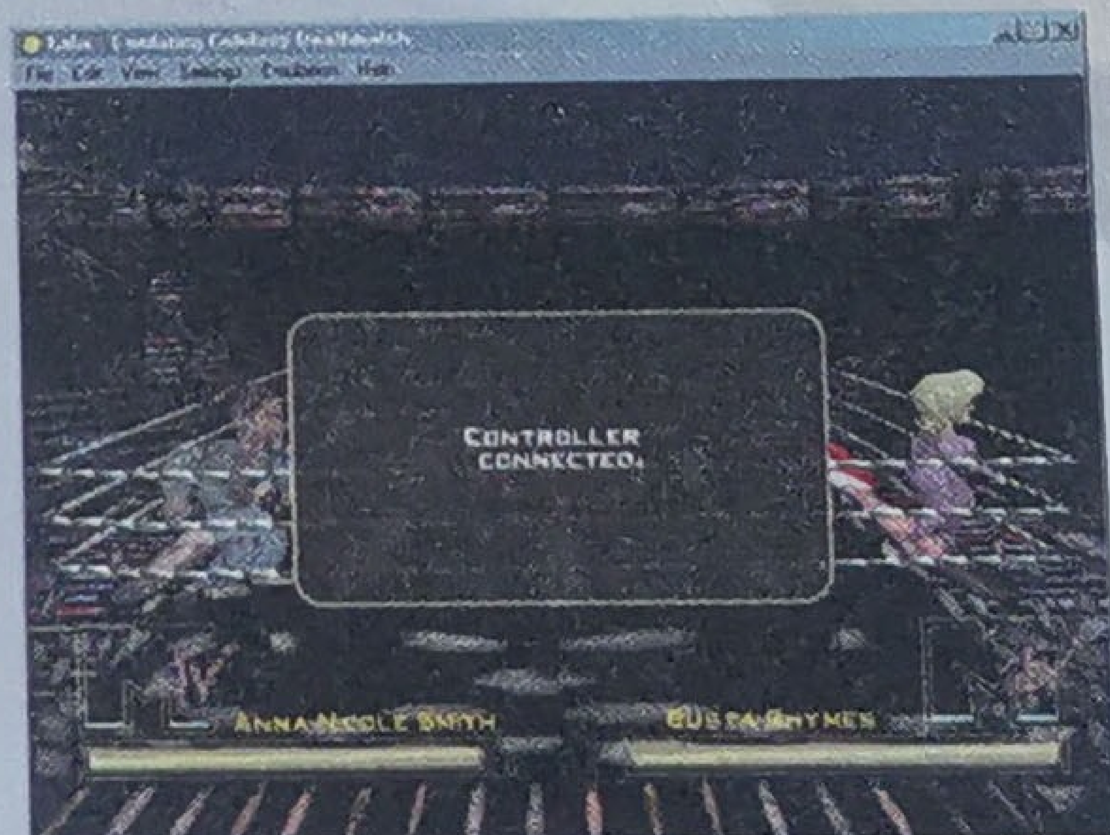


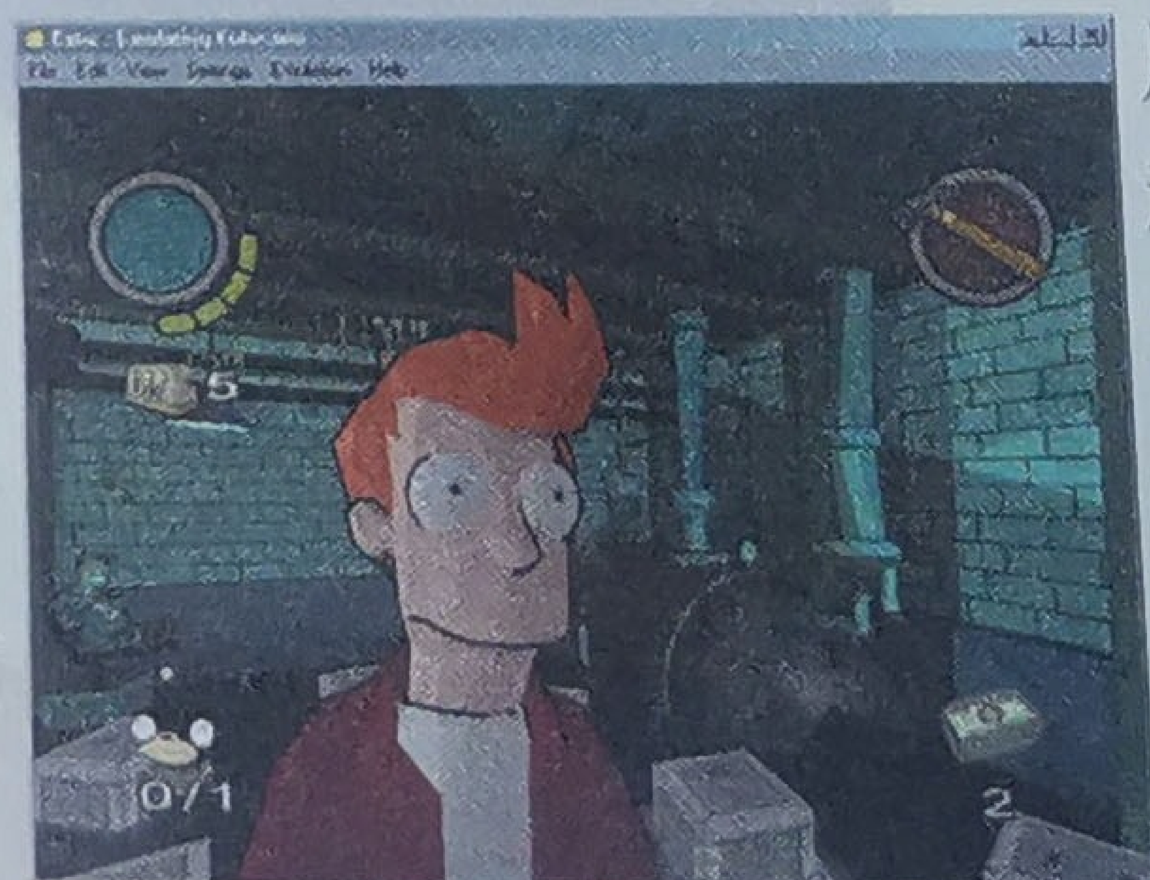
XBOX模拟器最新动态

还记得CXBX这个唯一的XBOX模拟器么，经历了几年的停滞后XBOX模拟器最近开始陆续放出一些消息，虽然进展不大但都还算是正面性的。这个模拟器在公布了源代码之后，基本处于自发开发的形态，最近又有两个爱好者在源代码的基础上作了少许改进，让模拟器的总体进度看上去有了一些起色。从目前模拟器的效果来看，一些新的贴图材质格式被支持，不少以前无法渲染的画面现在已经能够正常显示了。DirectSound的3D部分模拟被初步支持，尽管这是微软用于游戏部分的标准输入接口，目前模拟器执行起来还是非常不稳定，同步方面做得不是很好，经常还会导致游戏非法退出。



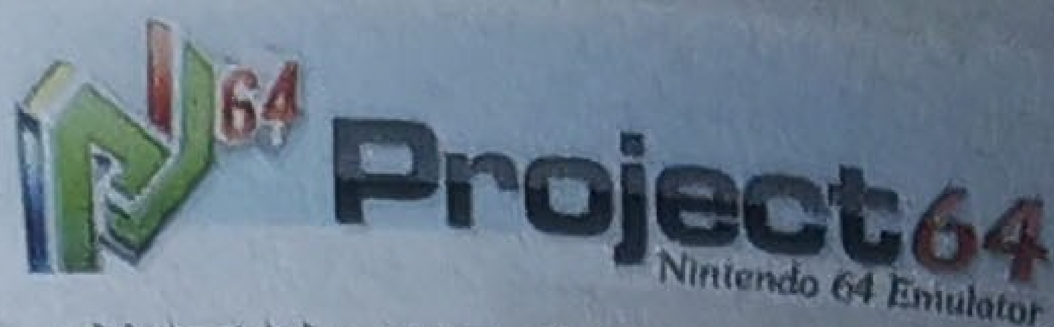






不过好消息还是有的，那就是Futurama这个商业游戏终于可以被模拟器执行起来了，从下面的运行图片来看效果还是不错的。至于接下来的模拟器进度，我们会随时跟踪为大家报道的。

Project64还活着



已经有太长时间没有听到这个N64模拟器的消息，哪怕是一些泄漏的破解版本都没有被放出来。还好模拟器的作者没有忘记我们，Project64的网站已经全新改版之后亮相，作者表示这段时间模拟器迟迟没有更新主要是因为自己被生活琐事纠缠不能分身，自己也马上就要当父亲了。对于一个曾经大举声势筹集捐款的模拟器来说，现在的开发进度似乎很难让支持者们满意。不过作为N64模拟器领域难得的一枝独秀，我们有太多理由继续支持它并等待进一步的好消息。

PSP上的一些模拟器动态

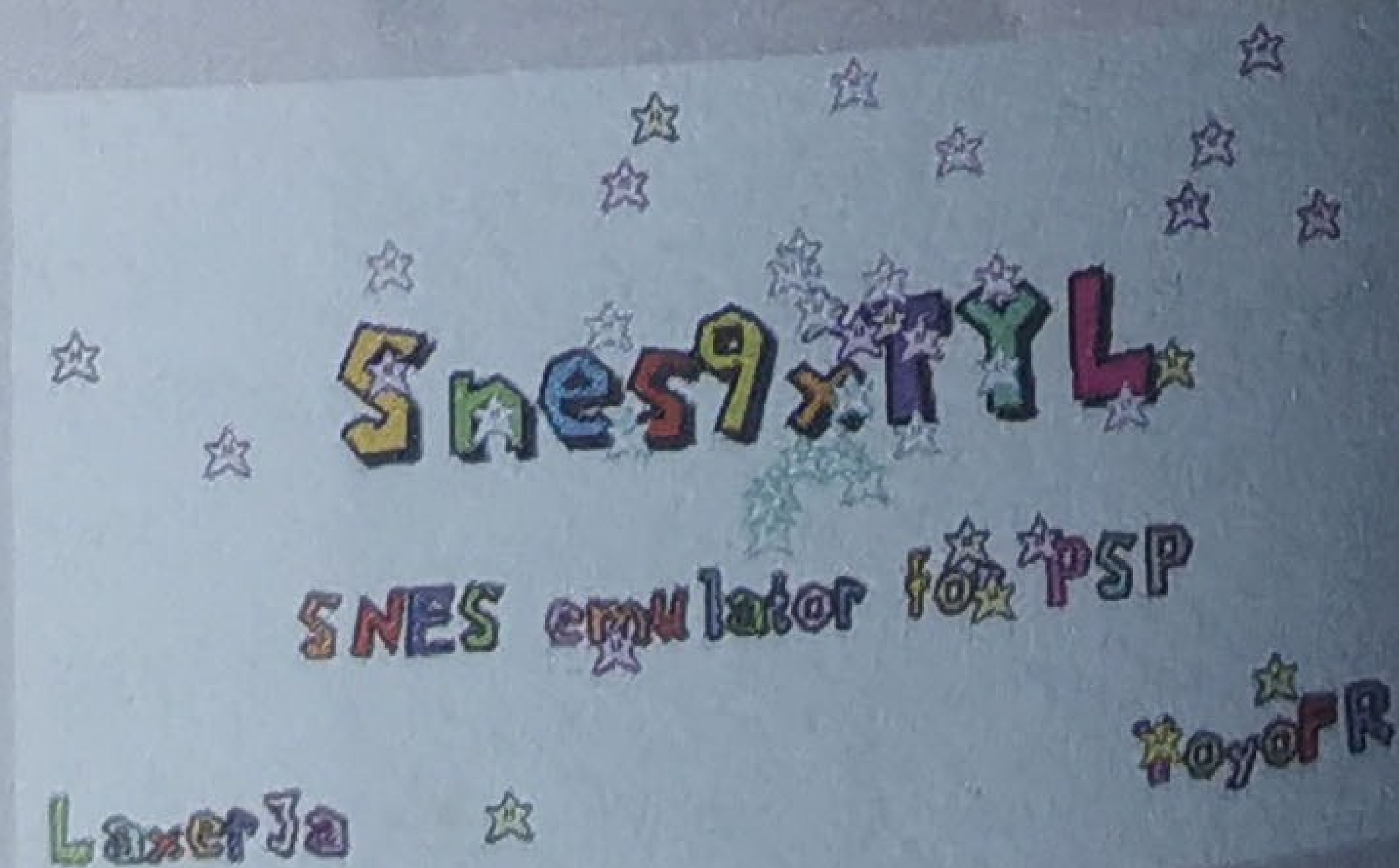


PSP上最好的SFC模拟器是什么？答案自然是Snes9xTYL，不过这个模拟器似乎已经有很久没有更新了，还好有玩家开始琢磨在其基础上发展新的版本。一名来自日本的朋友推出了新的改版“Snes9xTYLsmcm”，从后缀名“slim-mecm”上看，似乎作者是为了利用PSP2000那多出来的内存容量来提高模拟器的运行速度，笔者用自己的PSP1000测试了一下，模拟器的速度应该是有所提升，不跳帧的情况下玩《火焰之纹章-圣战的系谱》也比较顺畅。

日本人对模拟器界面的美化是颇为见长，Snes9xTYL这个模拟器目前在界面上已经算是美伦美奂的。在最近更新的几个新版本中一直都在试图解决声音模拟同步方面的问题，WiFi方式的无线联机也在尝试，这样看来模拟器的前景还是非常值得期待的。

另一个值得一提的PSP上的模拟器，便是FBA在PSP上的嫁接版本，作者修改了源代码，采用一种独特的缓存演算模式，充分利用PSP现有的内存大小，加入了部分街机游戏的模拟，目前经过优化的游戏驱动为SETA2和PGM系列，后者便有我们非常熟悉的《三国战记》系列。不过由于PSP自身机能问题，大部分游戏的模拟速度都不甚理想。PGM的游戏基本上只能在半速左右运行。当然如果你有兴趣，你还会发现CPS3的游戏也在驱动列表中，至于模拟效果如何，自己测试一下看看吧。





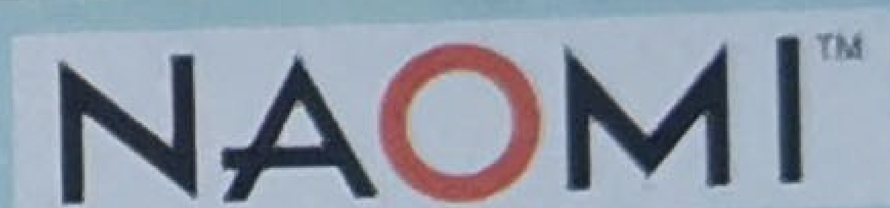
探索NAOMI基板的奥秘
--NAOMI模拟之谜

文/模拟地带创作室/宅魔

前言：

NAOMI基板的游戏被模拟了，这想必是最近一段时间来我辈中人讨论的最多的话题。不错NAOMI是被模拟了，然而被模拟得如何了，用的是什么模拟器，被模拟的又有哪些游戏？这正是我们这篇文章要给大家介绍的重点。

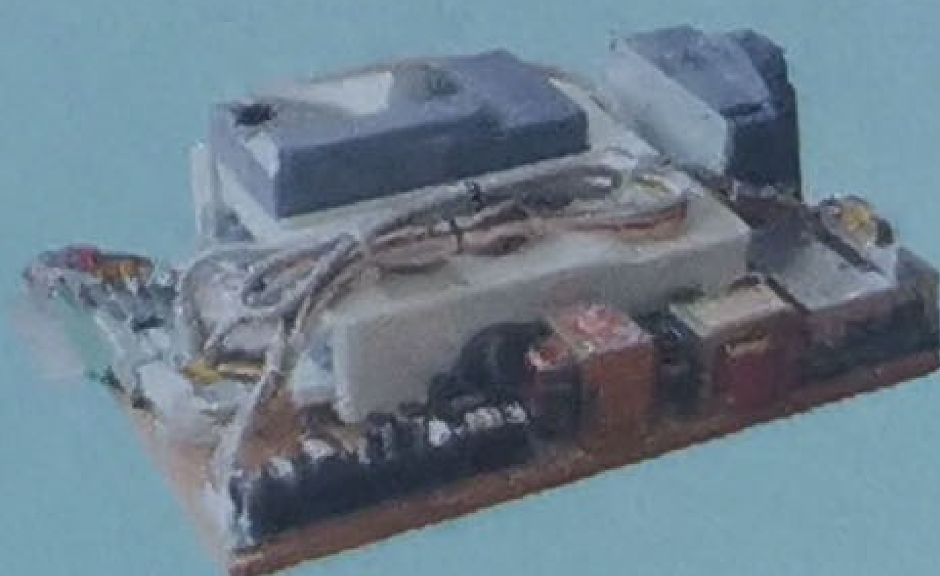




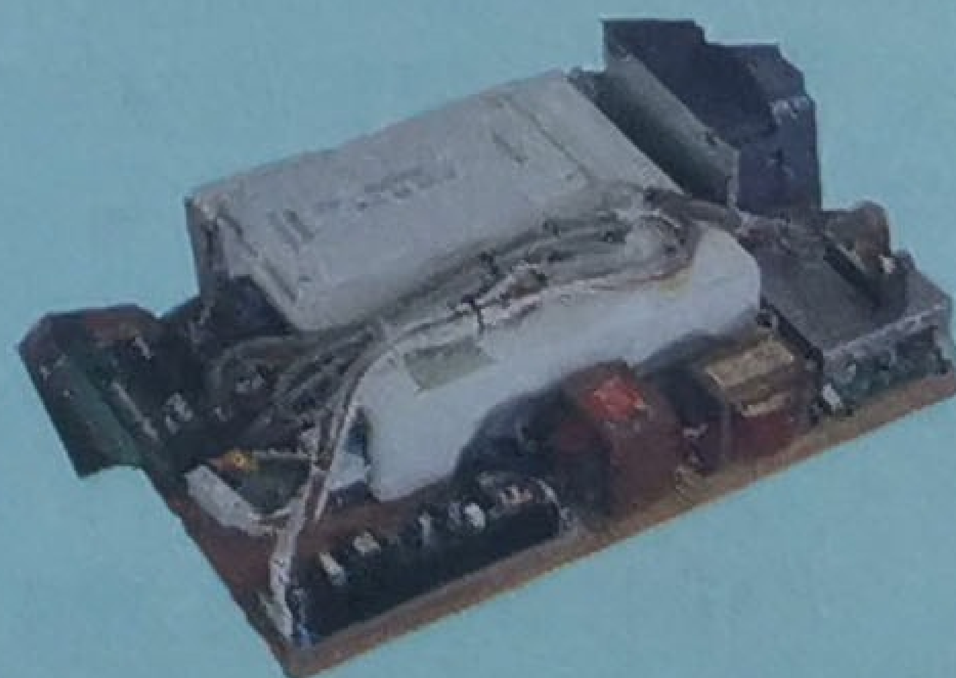
NAOMI是什么，也许很多人对这个名词还是感觉比较陌生的。NAOMI是日本SEGA公司在20世纪末推出的一块业务用街机基板，NAOMI的全称为New Arcade Operation Machine Idea，取其每个单词的第一个字母为简写，其含义为“全新街机操作理念”。制作公司SEGA希望在这块基板上面灌输其全新的制作理念，将街机游戏的创造性提升到一个全新的台阶，这不禁让我们联想到全盛时期的SEGA所制作出来的一批批杰出的街机大作。NAOMI这块基板在国内并不流行，主要还是由于其昂贵的价格在当时不能被国内的机厅条件所接纳，以致于其上面流行的大作，我们都难以在第一时间亲身体验。

NAOMI硬件回顾









然而仍有很多玩家，能够对着这些NAOMI的游戏列表输出不少自己熟悉的名词，以及一些脍炙人口的大作。其实这要归功于NAOMI基板对于DC家用主机的大量移植工作了，由于SEGA需要极力推广其当时主打的家用次世代主机Dreamcast（简称DC），所以DC上的街机移植大作非常多，其中大量的游戏便是直接从NAOMI基板直接移植过去的，依靠DC主机强大的普及量，我们得以体验到了NAOMI游戏的另类魅力。

那么NAOMI基板究竟有多强大呢?让我们来看看它的一些具体参数:

CPU	日立 SH-4 32位 RISC CPU
显卡	PowerVR 2
声卡	ARM7 雅马哈 AICA 45 MHZ (内置 32位 RISC CPU)
主内存	32M
主存储	32M
图形存储	16M
声音存储	8M
存储媒体	最大 172M 的 ROM 或者外挂 GD-ROM 光驱
同时发色数	24位下大约16770000
同时显示多边形	250万 每秒
渲染速度	500M 像素每秒
其它特性	凹凸贴图 / 雾化效果 / 阿尔法透明 / 多重材质贴图 / 三倍线性过滤 / 抗锯齿 / 环境映射 / 镜面效果



NAOMI基板所搭载的GD-ROM驱动器在初期并不是必须的，只是到了后期为了节约成本以及扩展游戏容量而采用的附属设备，GD-ROM的光盘容量接近1G，这也是其名称的由来。SEGA的家用主机DC采用的便是GD-ROM媒体，所以与NAOMI基板存在一定的资料互换性，同时DC的主机构造与NAOMI基板具备很多相似之处，这使得NAOMI的游戏经常被SEGA移植到DC家用主机上。不过即便如此，NAOMI游戏到DC主机的移植工作，并不是很多人想像那么简单的。NAOMI基板拥有2倍于DC主机的主存储和图像存储，这使得移植工作中需要解决的问题比预想的要大很多。同时NAOMI基板的声音存储是DC主机的4倍，将这些游戏音源转换为GD-ROM的格式也是非常麻烦的。不过毕竟是自家公司的硬件，SEGA经过不懈的努力还是将大量优秀的NAOMI游戏成功的移植到了DC上，并且给人感觉不到明显的效果差异。

NAOMI基板的强大性能在当时来说令人咋舌，不过也渐渐有了同行竞争对手，这使得SEGA不得不开始重视基板潜力的发掘，GD-ROM媒体的加入便是手段之一。搭载了GD-ROM媒体的NAOMI基板采用了GD光盘预先载入游戏数据的方式，在基板启动后需要花一段时间将游戏的部分重要数据通过光盘传输到基板中，然后通过主内存和光盘协作运行来带动游戏。

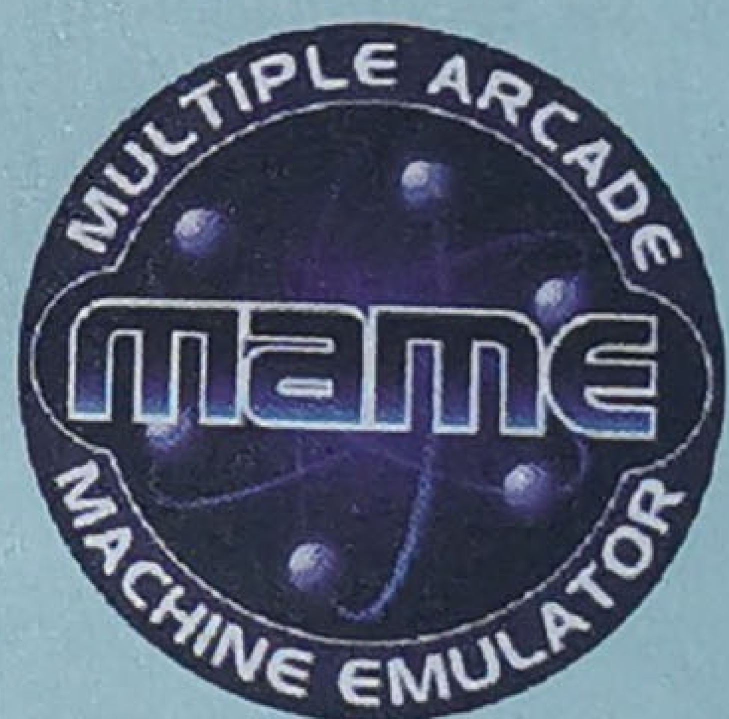
当时很多人担心光盘的读取会造成载入时间过长的问题，然而实际上NAOMI基板能够很好的用分段读取的方式缓解这种时间差异，而且一旦游戏启动后，只要在关机后保持72小时内开机，便能保持上次启动载入的数据而无须每次开机便花时间来读取，这样不仅延长了光驱的寿命同时也方便了使用者。



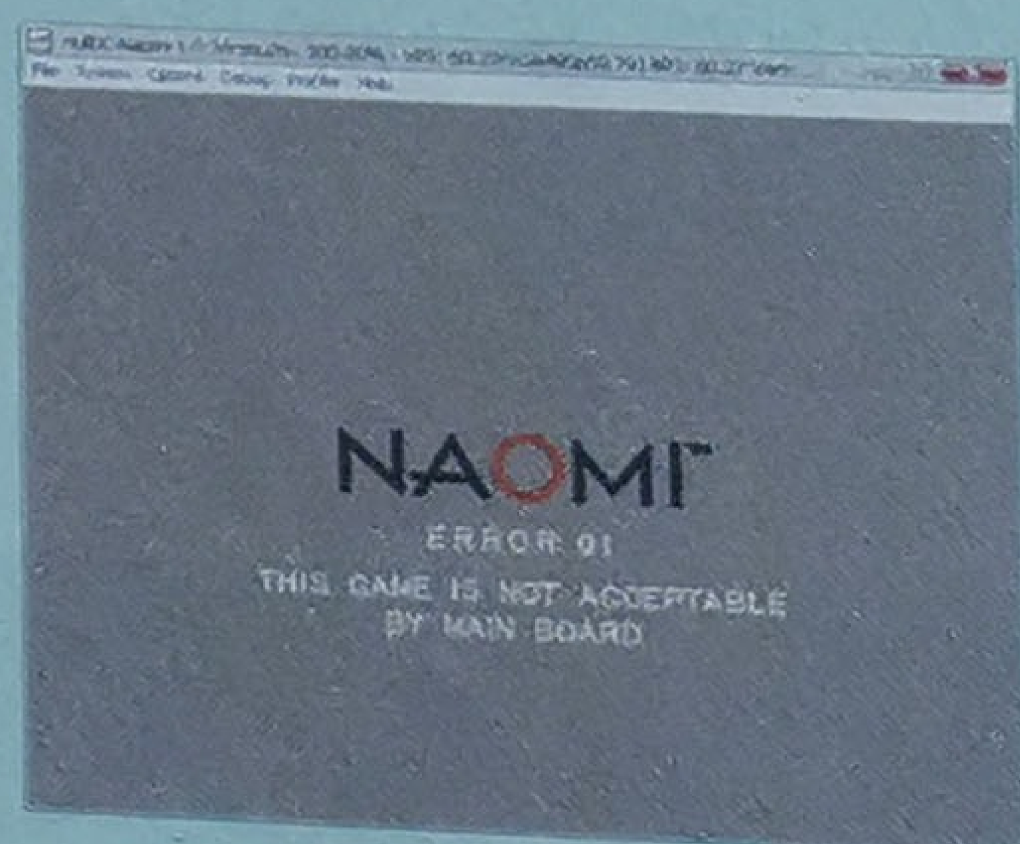


GD-ROM的方便和低成本受到商家的欢迎，同时也为DC家用主机的移植工作提供了便利。GD-ROM与CPS3相似，每一块GD-ROM扩展槽上面都有着唯一的加密KEY，这一电子密匙通过连接到DIMM在启动的时候激活整个设备，起到了很好的防止盗版拷贝的效果，每一块基板在购买的时候所得到的电子密匙都是完全不同的。不过后来DC的GD-ROM还是被破解导出了，这些与本文关系不大的就都是后话了。

NAOMI模拟经过



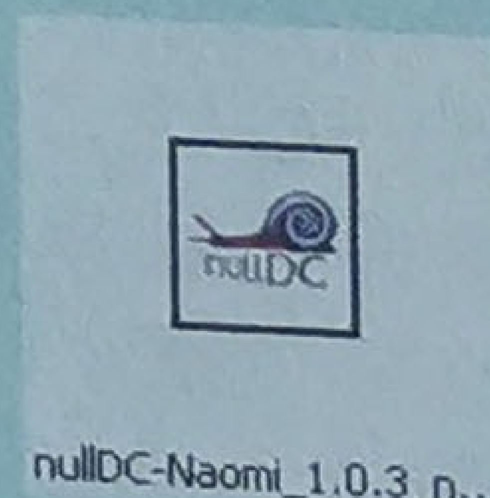
接下来给大家说说NAOMI被模拟的经过，MAME一向以低调而著称，但时常会给我们带来惊喜，像之前的CPS3模拟便是一个很好的例子。这次的NAOMI模拟，也是突然间冒出来的。自MAME 0.126版本开始，我们突然在MAME的驱动列表中发现了几个容量非常大的ROM，经过查找资料我们才知道这是NAOMI的游戏。这些动辄过百兆的ROM在当时来说没有什么作用，MAME根本完全不支持运行。

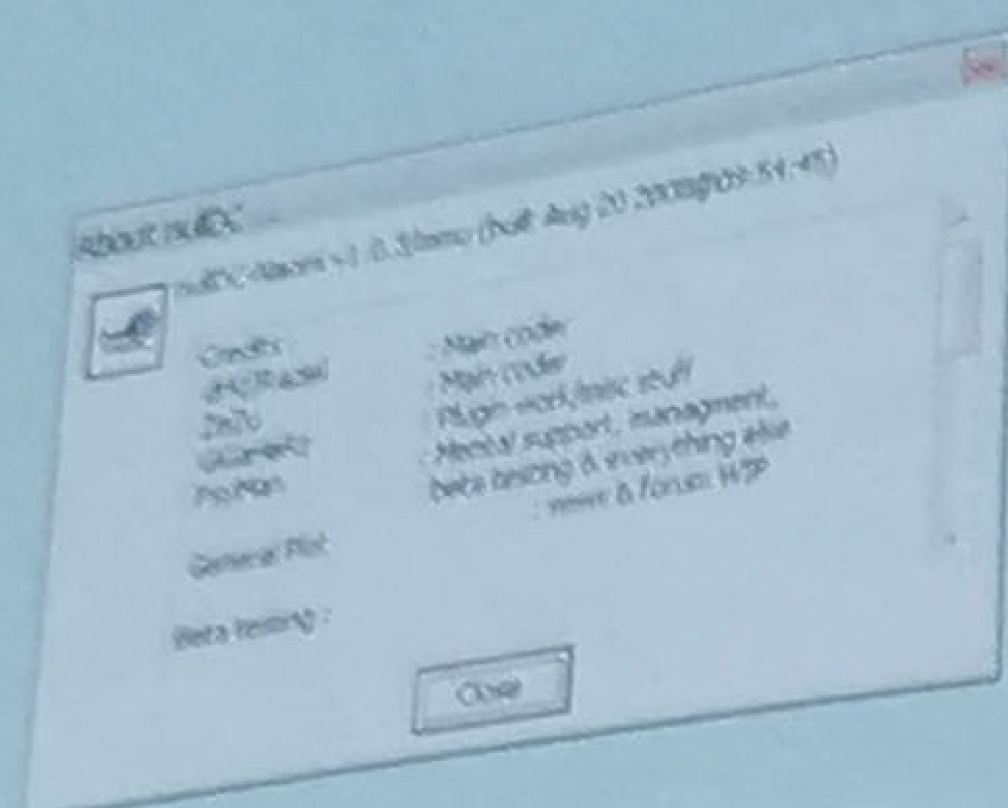


随着MAME版本的更新，陆续放出的NAOMI游戏ROM数量越来越多，容量都是非常大，渐渐的伴随着ROM的CHD也放了出来。熟悉CPS3模拟的朋友应该知道，ROM+CHD这种结构正是MAME希望用在NAOMI这类特殊基板上的形式，不过由于两者容量都很大，除了占据较大的硬盘空间外，MAME运行所需要的电脑配置也决计不会低，而且以MAME的习惯，搞定这些游戏的模拟所花的时间也不会短。



令很人多人没有想到的是，首先解开NAOMI模拟钥匙的，竟是一个DC模拟器。以DC主机和NAOMI基板的相似性，用DC模拟器来模拟NAOMI势必要从GD-ROM这一两者所具备的共同媒体入手。在众多DC模拟器当中，率先开



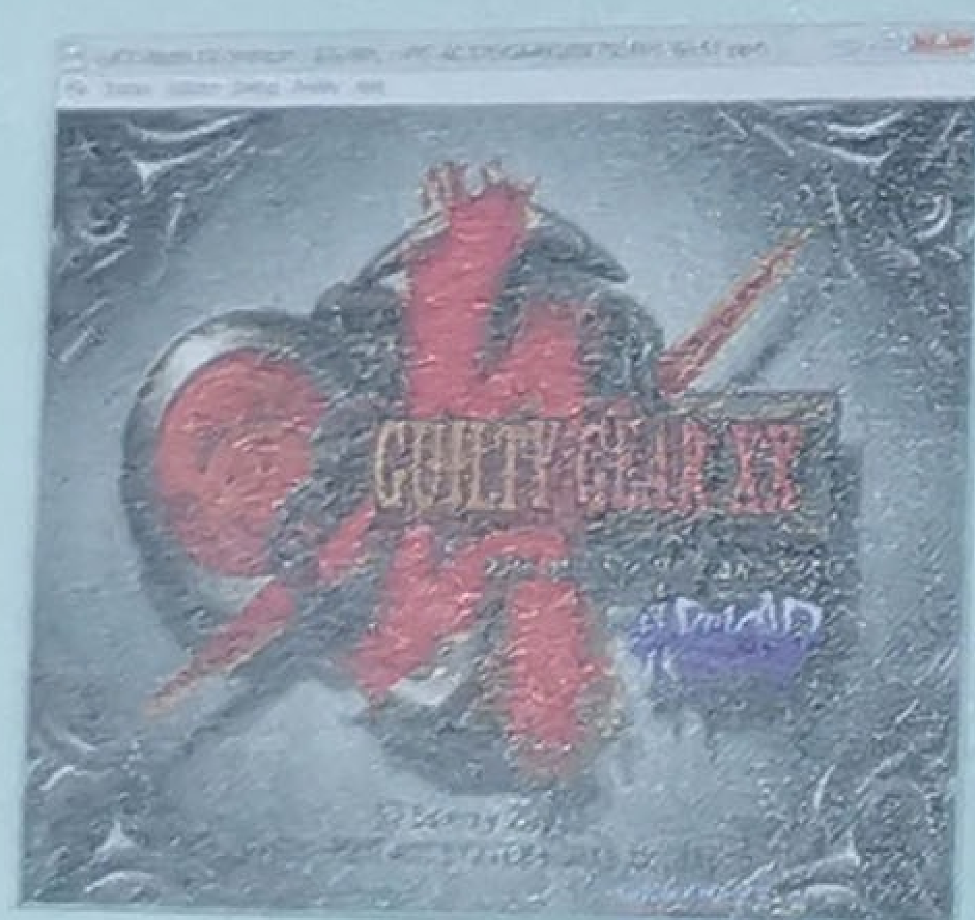


始着手NAOMI模拟的是一个叫做nullDC的模拟器，这个模拟器我们之前给大家介绍过了，模拟DC游戏的效果已经非常之好。nullDC于8月底最新发布的新版本1.0.3开始正式支持NAOMI游戏的模拟，在发布下载的时候我们可以看到下载回来的模拟器压缩包中多了两个支持NAOMI游戏的专用模拟器文件：

nullDC-Naomi_1.0.3_mmu.exe
nullDC-Naomi_1.0.3_nommu.exe

这两个文件便是支持NAOMI模拟的专用模拟器应用程序文件，分别对应支持MMU指令和非MMU指令的CPU，我们可以根据自己电脑的配置来选择使用，打开模拟器后，基本的设置就是和nullDC一样了，第一次使用的朋友只需要设置一下手柄便能够开始玩了，NAOMI和DC的BIOS文件我们会为您放好的，这时候直接执行模拟器菜单栏上面的File --> Normal，然后选择启动所需的NAOMI镜像文件就行（支持的镜像文件索引格式为后缀名lst的专用文件，这些都可以在光盘中找到）。

NAOMI的游戏启动后都会有其专用的商标出现，咋一看似乎与DC游戏启动区别不大。不过这些NAOMI的游戏镜像都来自于街机游戏DUMP下来的ROM，在星云大师ElSemi和MAMEDEV的DUMP天才GURU的协作之下，通过特殊的转换，才将原本加密的街机ROM解密成模拟器可以识别的镜像文件，所以其本质还是街机游戏，与DC家用游戏还是有区别的。将街机游戏的ROM转化为nullDC专用的NAOMI镜像格式的方法比较复杂，在MAME刚开始放出NAOMI游戏ROM的时候曾经有人讨论过详细的转换步骤，不过随着MAME版本的不断更新，ROM和CHD的格式已经变化了好多种，老的转换方法已经不再适用，之后的NAOMI游戏镜像都是由国外某些专业的游戏站点提供下载，这里我们就不再给大家介绍转换的方式了。



NAOMI游戏在启动后会像街机游戏一样直接进入到演示运行画面，需要投币后才能开始游戏，由于nullDC事先是以家用主机模拟器的模式开发的，所以现在要运行街机游戏，一些地方肯定会出现不兼容，比如一些游戏进入后无法投币开始等问题在前期就比较令人头疼。不过过了段时间便有爱好者放出了修正这一按键无效的插件补丁，把这些修正后的插件覆盖掉后，游戏便正常运行了。以下是一些有别于DC游戏的模拟器专用键：



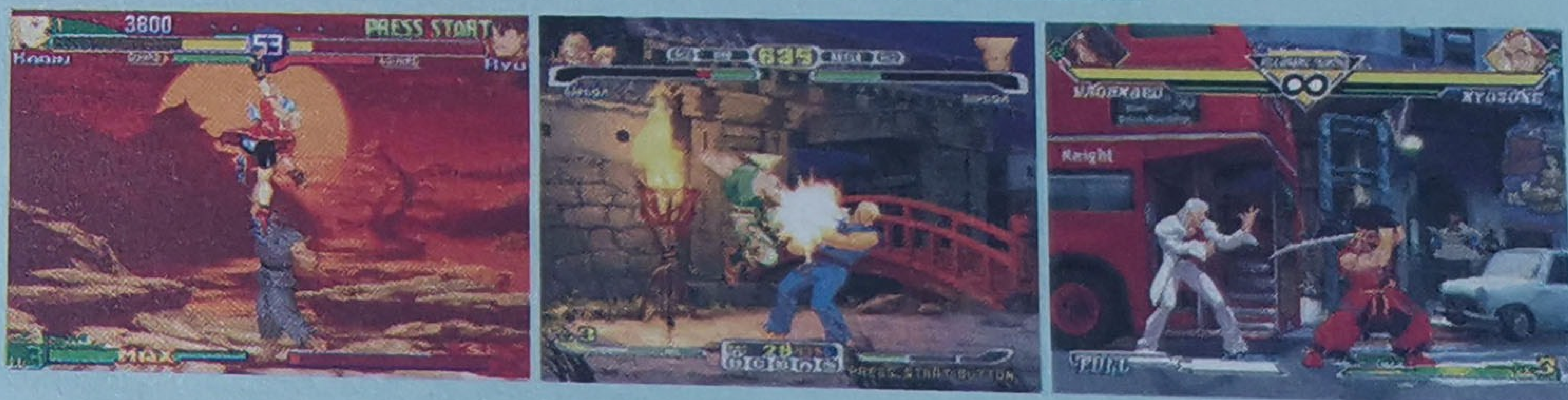
F4　进入基板设置菜单和在设置菜单中确认
F5　在基板设置菜单中移动
5　投币
1　开始游戏



每次我们进入游戏后只需要记住先投币再开始就行了，基板设置菜单里面有一些机厅经营人员涉及到的基础设置选项，比如RAM的测试、游戏的亮度伽玛值调试、投币设置等等，有这方面设置经验的朋友可以慢慢去尝试。总的来说模拟器还不是很完善，对游戏的支持做得不错，虽然一些游戏在声音和贴图上还存在小小的问题，但完成度已经相当高了，就是在界面和设置的亲和力上面下的功夫还不够。作为对NAOMI模拟的一份小礼，nullDC可算是到位了，要不然等MAME来运行这些庞然大物，更不知道要到什么时候。

在nullDC和MAME之后，还有不少DC模拟器陆续加入了对NAOMI游戏的支持，虽然各有各的特点，有的甚至支持了很多NAOMI甚至是NAOMI2（NAOMI的强化型基板）近期才发售的新游戏，但总体模拟效果均不是很理想，我们还是建议大家用nullDC来运行。最后放上一些NAOMI系列的游戏列表，看看有多少是自己熟悉的，又有多少是DC主机上见过的。

NAOMI系列游戏列表



NAOMI

18 Wheeler18轮大卡车	Airline Pilots
Akatsuki Denkou Senki电光战记	Boat Race Ocean Heats
Charge'N' Blast	Cosmic Smash
Crackin' DJ	Crackin' DJ 2
Crazy Taxi疯狂的士	Dead or Alive 2死或生2
Dead or Alive 2 Millennium死或生2千年版	Death Crimson OX死亡火枪OX
Disney Magical Dance迪斯尼魔法舞蹈	Dynamite Baseball
Dynamite Baseball '99	Dynamite Deka EX爆裂刑事EX

Exzeal	F1 World Grand PrixF1世界巡回赛
F355 Challenge 2 : International Course Edition Twin	
F355 Challenge Twin	Fish Live
Formation Battle In May	Guilty Gear X罪恶装备X
Giant Gram 2 : All Japan Pro Wrestling In Nippon Budokan	
Giant Gram 2000 : All Japan Pro Wrestling 3 Brave Men Of Glory	
Gun Beat	Idol Janshi Suchipai 3
Illmatic Envelope	Jambo! Safari
Mamonoro	Melty Blood Actress Again月姬格斗
MushiKing : The Battle of the Beetles	
MushiKing II	MushiKing III
MushiKing IV	MushiKing V
Oshare Majo Love and Berry / Fashionable Witch Love and Berry	
Out Triggers	Pocket Shooting
Puyo Puyo Da!魔法气泡DA	Puyo Puyo Fever魔法气泡狂热版
Puzzle Kurutto Stone	Quiz Ah My Goddess!
Ring Out 4x4	Samba de Amigo
Samba de Amigo ver.2000	Sega Marine Fishing
Sega Strike Fighter	Sega TetrisSEGA俄罗斯方块
Shangri-La	Sky Champ
Slash Out	Star Horse赛马之星
Star Horse 2001赛马之星2001	Star Horse 2002赛马之星2002
The House of the Dead 2死亡之屋2	The Typing of the Dead死亡打字
Tokyo Bus Tour	Touch De Uno!
Touch De Uno! 2	Toy Fighter / Waffupu玩具战士
Virtua NBAVR NBA	Virtua Striker 2 Ver.2000VR射手2
Virtua Tennis / Power SmashVR网球	
Virtua Tennis 2 / Power Smash 2VR网球2	
Virtual On Oratorio Tangram M.S.B.S.Ver.5.66电脑战机	
Wave Runners GP	World Series '99
WWF Royal Rumble	Zero Gunner 2零式枪手2
Zombie Revenge	

NAOMI GD-ROM

Alienfront Online	Border Down

Capcom Vs. SNK 2 : Millionaire Fighting 2001CVS2-百万决斗2001	
Capcom Vs. SNK : Millennium Fight 2000 ProCVS-百万决斗2000专业版	
Chaos Field	Confidential Mission机密任务
Crackin' DJ 2	Dragon Treasure龙之宝藏
Dragon Treasure II龙之宝藏2	Dragon Treasure III龙之宝藏3
Get Bass 2	Guilty Gear XX Slash罪恶装备XX
Guilty Gear XX #Reload罪恶装备RELOAD	
Guilty Gear XX : The Midnight Carnival罪恶装备-午夜嘉年华	
Guilty Gear XX Accent Core罪恶装备XXAC	
Ikaruga斑鸠	InuNoOsanpo / Dog Walking
Kuru Kuru Chameleon	KyoryuKing
La Keyboard	Lupin 3 : The Shooting鲁邦三世射击
Lupin : The Typing鲁邦三世打字	Melty Blood : Act Cadenza月姬格斗
Melty Blood : Act Cadenza Ver B月姬格斗B版	
Mobile Suit Gundam : Federation Vs. Jion DX机动战士高达-联邦对吉恩DX	
Street Fighter Zero 3 Upper少年街霸3UPPER	
Monkey Ball超级猴子球	Musapey's Choco Marker
Quiz K Tie Q Mode	Radilgy
Shakka to Tambourine	Shakka to Tambourine 2001
Shakka to Tambourine 2001 Power Up!	Senko no Ronde旋光之轮舞
Senko no Ronde New Version旋光之轮舞新版本	
Shootout Pool	Shootout Pool Prize
Spikers Battle	Sports Jam
Super Major League / World Series Baseball	
The Maze Of The Kings	Touch De Zunou
Trigger Heart Exelica	Under Defeat
Virtua Athletics	Virtua Golf / Dynamic Golf
Virtua Tennis / Power Smash	Virtua Tennis 2 / Power Smash 2

NAOMI2

Club Kart	Club Kart : European Session
Club Kart Cycraft	Club Kart Prize
Jet Squadron	King of Route 66
Sega Driving Simulator	Soul Surfer
Virtua Fighter 4 EvolutionVR战士4进化版	

Virtua Fighter 4VR战士4	Virtua Striker IIIVR射手3
Virtua Fighter 4 Final TunedVR战士4最终协调版	
Wild Riders	

NAOMI2 GD-ROM

Beach Spikers	Virtua Fighter 4
Virtua Fighter 4 Evolution	irtua Fighter 4 Evolution Ver.B
Virtua Fighter 4 Final Tuned	Virtua Fighter 4 Ver. B
Virtua Fighter 4 Ver. B	Virtua Fighter 4 Ver. C
Virtua Striker III	Initial D : Version 3头文字D3
Initial D : Arcade Stage头文字D-街道竞技	
Initial D : Arcade Stage 2头文字D-街道竞技2	
Initial D : Version 3 Cycraft头文字D3工艺版	

NAOMI模拟常见问题Q&A

Q：NAOMI游戏和DC游戏是基本一样的么？

A：游戏内容基本一样，一些效果会有差异。

Q：MAME要什么时候才能完美支持NAOMI的模拟？

A：这个谁也说不清楚，也许很快，也许要一两个月甚至一两年。

Q：目前支持NAOMI模拟最好的模拟器是nullDC么？

A：毫无疑问是的。

Q：NAOMI游戏为什么只能玩街机模式？

A：因为它们就是街机游戏，也许以后会发现具有家用机模式的ROM也不一定。

Q：NAOMI游戏除了移植DC，还移植过什么其它主机么？

A：有移植过PS、PSP和GBA，不过效果差了不少，比较著名的就是那个《少年街霸3UPPER》。

Q：我们能将NAOMI游戏刻录成光盘来玩么？

A：目前还不可以，以后经过破解的话不知道行不行。

Q：NAOMI的GD-ROM与DC所用的一样么？

A：作为媒体来说是一样的，里面所装载的内容和结构则完全不一样。

Q：GD-ROM可以用电脑光驱读取么？

A：不能，不过擅长DUMP的人总会想到办法让它们通过光驱把数据导出。

Q：nullDC这个模拟器有什么高级用法么？

A：其实没啥高级用法，希望了解的朋友可以翻阅我们的杂志30期，那里面有这个模拟器的详细使用说明。

汉化情报站

■ 文/模拟地带创作室/香水男人
■ 责编/罗萨

这次的汉化新闻很多，原因嘛，自然是因为杂志很拖，拖了一个中秋、拖了一个奥运、又拖了一个国庆。在新闻的选取上，我们也是选了一些重要的内容，免得有浪费篇幅之嫌。在汉化游戏方面，NDS还是独领风骚，就连在下的好朋友安徽大爷也开始凑起了DS汉化的热闹，我们自然当然希望能有越来越多的有志之士加入到汉化的团队中来，这样我们才会有更多的作品可以选择，小伙子、小姑娘们，加油啊！

FC中文游戏



◆惊风DUMP作品集&同人汉化

FC中文游戏介绍都快成了惊风专栏了，本次收录的作品一共有13款，全都是南晶科技和外星科技的作品，里面还大多数是RPG，在下试玩了几款作品，这些游戏的画面还都不错，可以说已经达到了FC的极限，而且游戏的系统也可圈可点，一直收集FC游戏的朋友可不能放过。惊风也表示，现在的游戏已经基本发布完了，也许是时候该休息一下了，难道是想当爹了？叶枫的第一个汉化作品《淘金者》也迎来了完善版，现在的字体看起来已经非常舒服了。我们的美编madcell同学这次也献上了《双截龙III・罗塞塔石碑》的汉化版，再加上星组的一些作品，这段时间的FC同人汉化也算是比较热闹了。





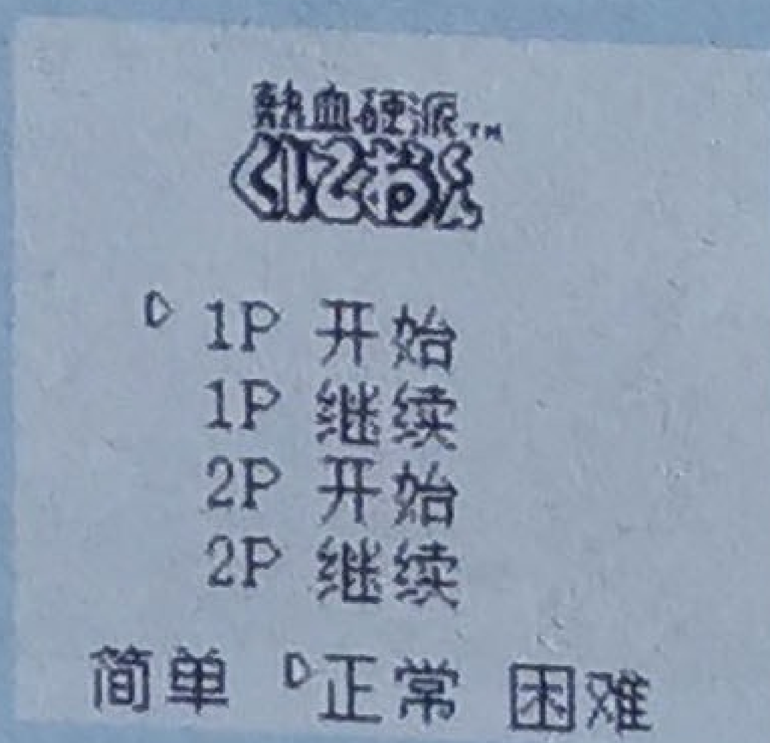


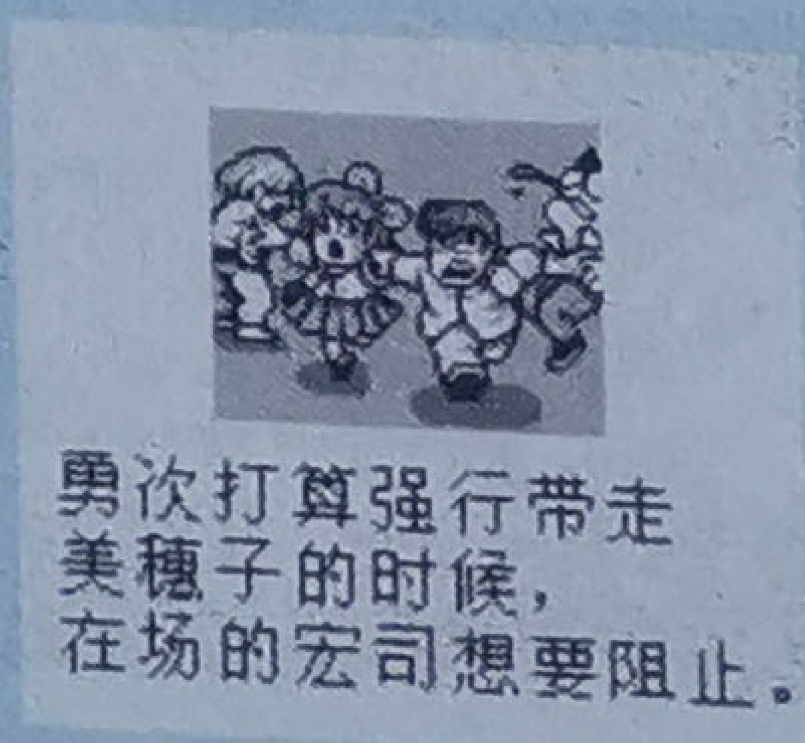
GB中文游戏



&热血硬派・番外乱斗篇汉化版







Madcell在搞定了FC上的热血物语汉化之后，又发布了GB的《热血硬派・番外乱斗篇》汉化版，这个版本汉化了单人模式下的全部剧情，双人联机模式的剧情与单人模式不同，没有汉化，剧情由“照照坊主”进行翻译。madcell感觉热血硬派有点难度，所以也做了一个不减血版本，方便大家通关。这个游戏完成的时间应该比较久了，我记得鼠年伊始的时候，这个ROM就躺在我的硬盘了，只是作者第一次发布在网络上，喜欢热血系列的朋友快去体验吧。



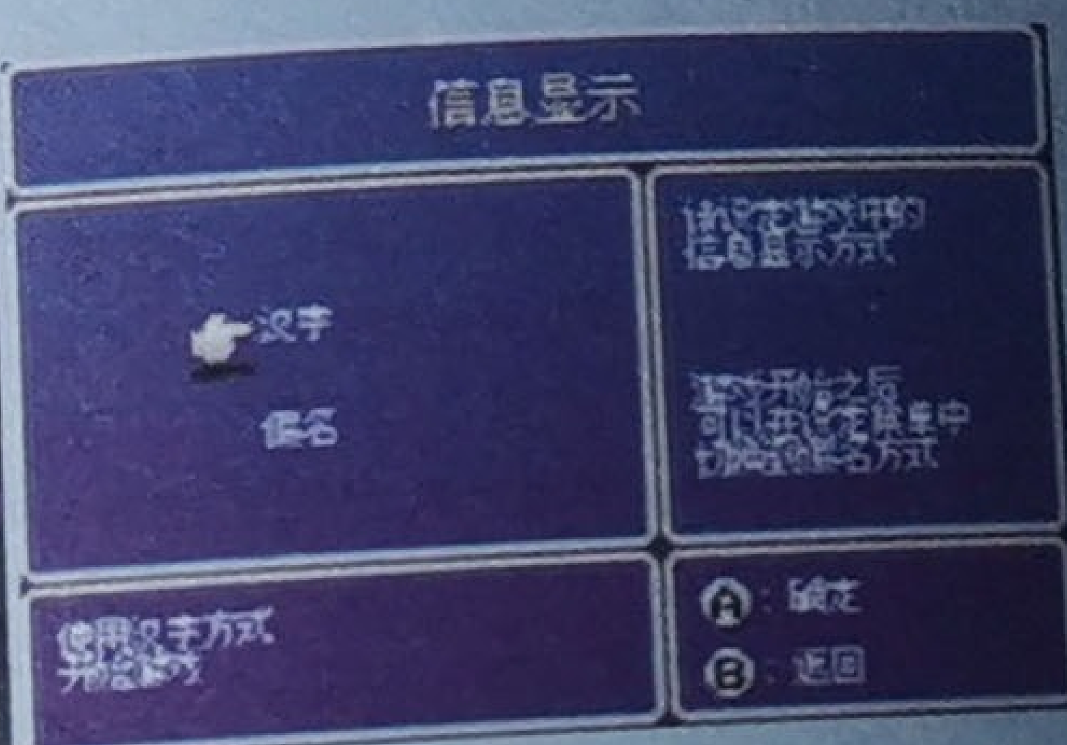
GBA中文游戏

◆最终幻想5汉化泄露版

GBA上的《最终幻想5》有了汉化版决对是让人兴奋的一件事，只不过这次的版本是一个泄露版。发布者放出ROM的理由非常强大“N月前偶然捡到一个优盘,发现里面有FF5的汉化版,今天想起来就发了”。天幻网在泄露事件后也发表了声明：1. 此次流传的是未完成的泄露版本，具体未完成的部分就不废话了，总之是没法正常玩的版本。2. 天幻网是在国内FF玩家界享有极高口碑的站点，此次不负责任的发布与天幻网没有任何关系。3. 感谢在汉化过程中给予支持的网友，GBA版FF5的完全汉化版会在未来适当时机公布。到了这个时候，一场风波也就平息了，以天幻网的声誉，正式版是绝对值得大家期待的。

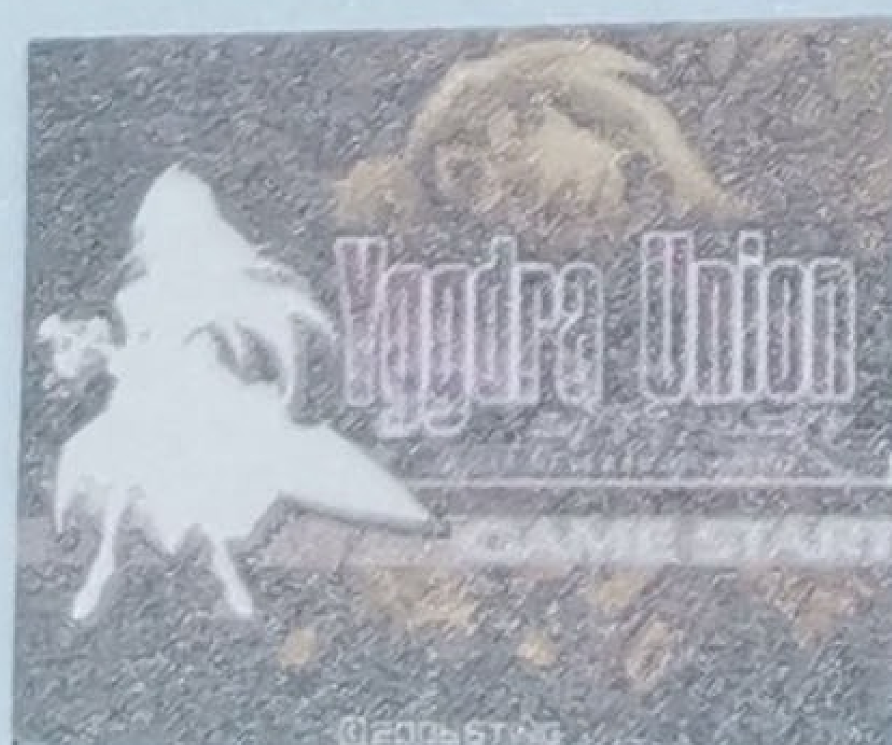




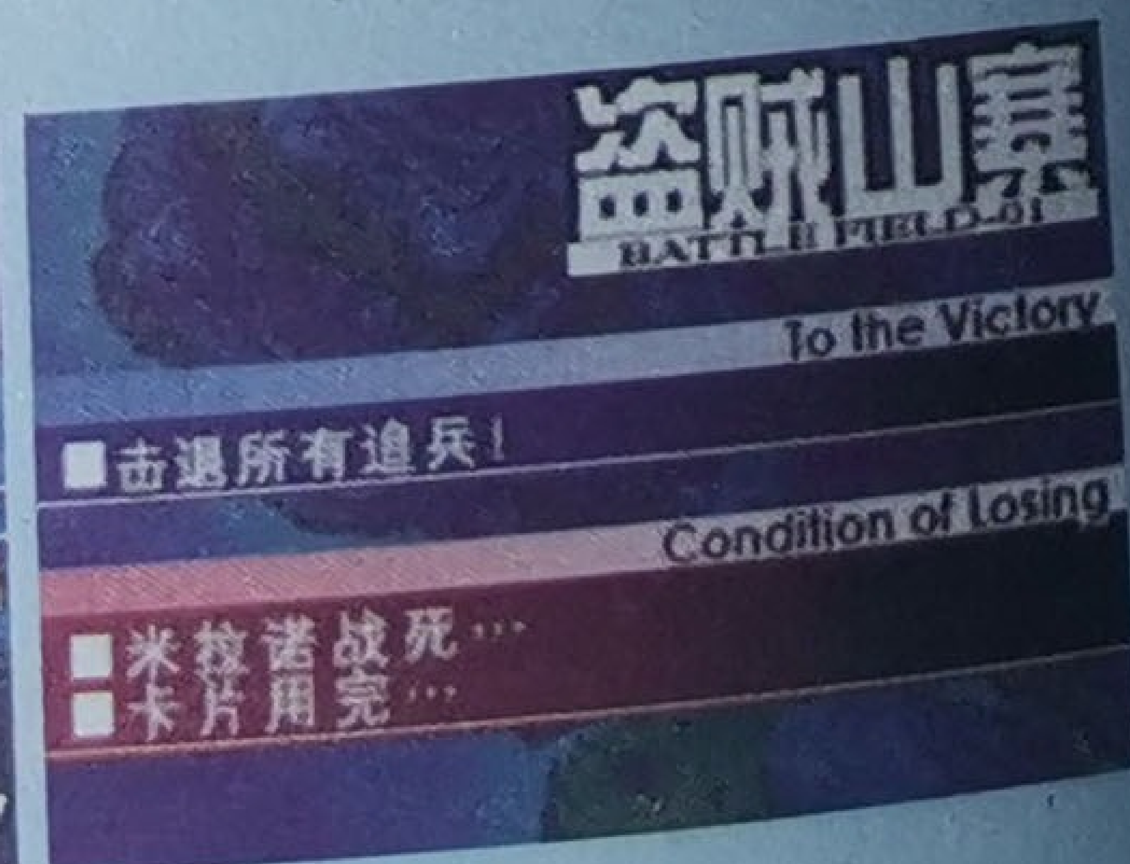


◆公主联盟简体中文完全汉化版

这个游戏本来是狼狼小酷拿来学习破解用的游戏，它的命运本该是研究完就被拿去浮云的。然而就因为某狼的头脑一时发热，这个项目竟然延续下去了，本作的汉化历时11个月，汉化是在07年11月10日开始的。但是之前由于某狼在新学期里面有诸多杂务要忙，导致前期只有几个自觉的翻译在撑进度。六月份开始，小狼开始发力，七月底，文本的翻译工作初步完成，经过两个月的润色工作之后，终于出现了现在的汉化版，我们把鲜花送给参与每一个参与汉化的朋友，谁说冲动是魔鬼，这不也公主了一把。



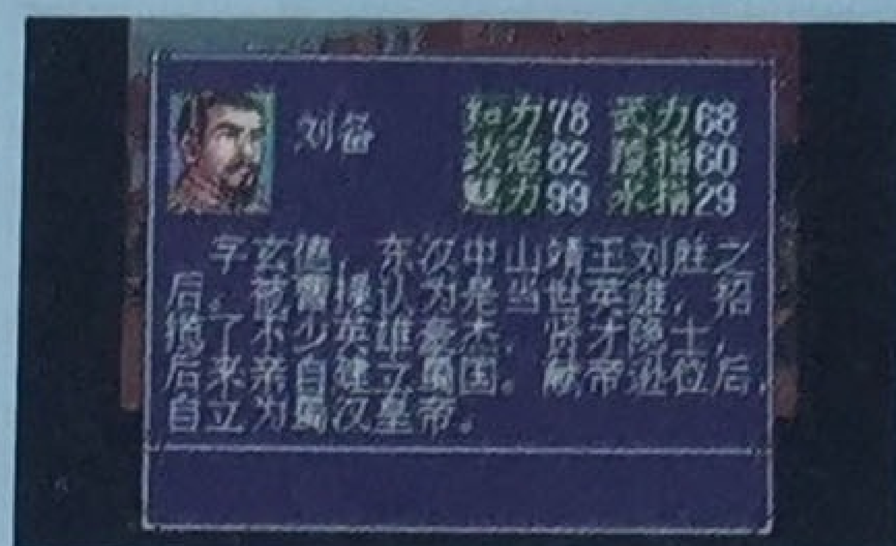


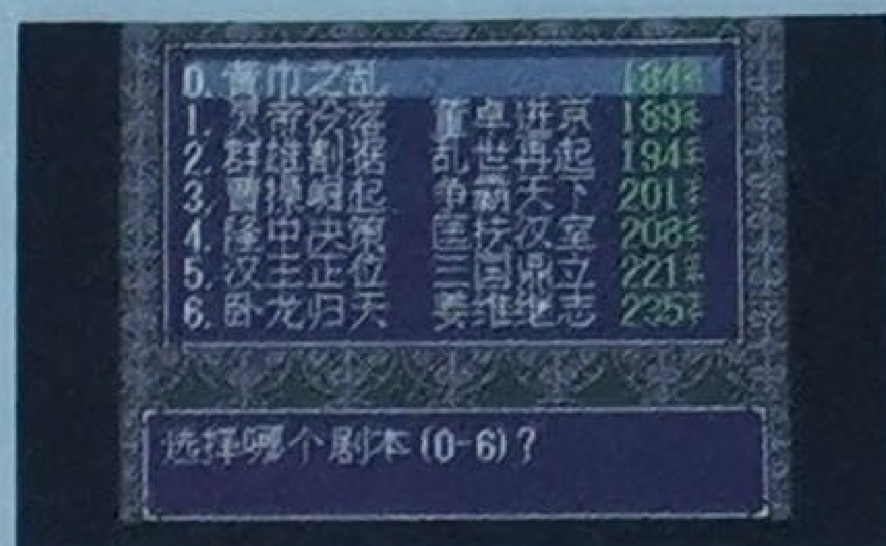


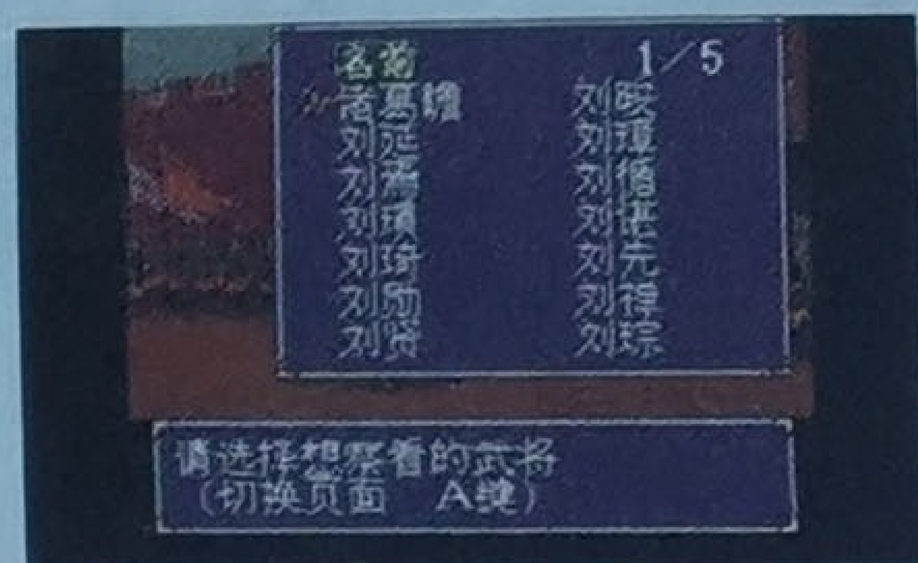


MD-CD中文游戏

◆三国志3简体汉化修改版







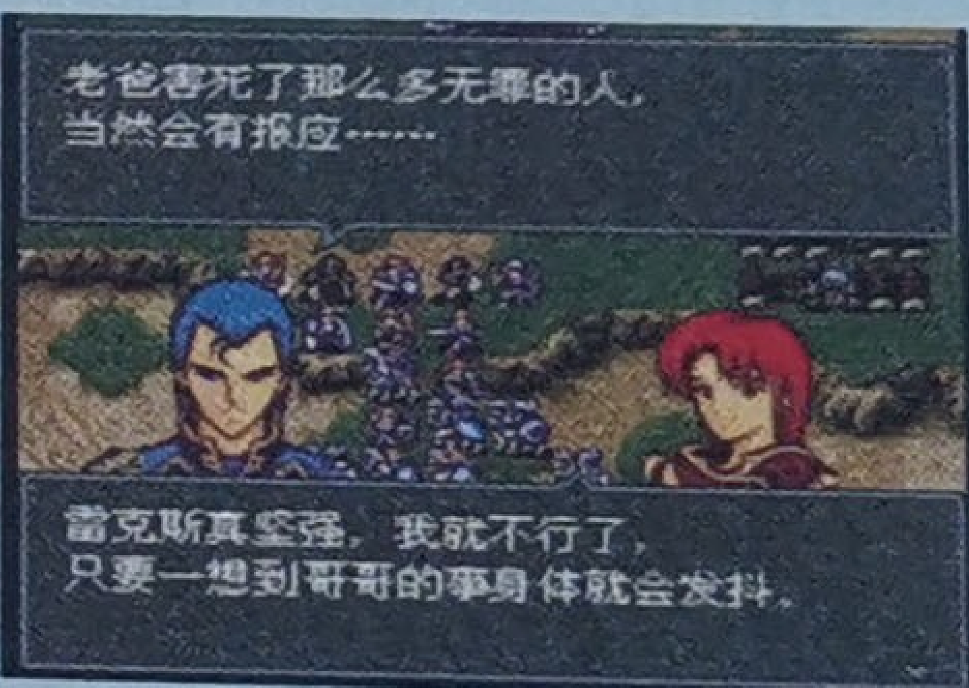
混迹于日本游戏攻略特区的朋友应该早就得到了本作汉化的消息，这可是MD-CD上第一款汉化游戏啊。现在的版本除了图片指令外，其他一切文本重新翻译，部分武将资料按照三国9和三国10做了修改，新增部分武将，修改少量武将容貌。部分文本语序技术原因由于出现了些问题，文本也有一定的错误,特别是神仙说的话。大家发现问题就请及时反馈给作者吧，关于游戏的具体内容，大家可以参考一下《模拟地带Vol29》中经典赏析的相关内容。



SFC中文游戏

◆火焰之纹章·圣战系谱汉化版







圣战系谱的汉化可以说是一波三折，多年前，狼组就开始研究本作的汉化，但受制于字库压缩等问题，系谱的汉化始终没有什么突破。这种情况能够改变要感谢Werther（剑诗雨）。借用火花天龙剑桂木弥生的话：“没有他的话，任何的翻译都无计可施，是他构造了一个可以让翻译们自由发挥的平台，这才使得这款在华人圈内最受欢迎的FE作品能得到汉化。您在品味这个期盼已久的汉化版时，可以不感谢翻译者，可以无视火花。但！请您一定要记住这个为了自己喜欢的作品而默默努力，在破解了程序后又一个人担起了繁杂机械的写入工作的年轻人吧。就是因为有他们这样的技术人员在，我们才可以接触到更多的优秀的汉化作品，让我们对他们致以最高的敬意。”

本来杂志想做一个圣战系谱汉化的专题，就像当年邀请桂木弥生做那个GBA上几部作品的汉化回忆录一样，不过这个愿望没能得以实现，如果非要找一个原因，也许是大家都累了，能够完成这款作品就已经很欣慰，至于什么采访、专题，倒显得次要了。一款老掉牙的游戏汉化版发布却引发了轰动的效应，这也许被许多新玩家所不能理解，当在下捧着PSP玩这款老游戏的时候，又会有多少人把我当怪物呢？管他呢，自己玩得开心就好，快来一起重温经典吧。

NDS中文游戏

◆星组六周年作品展




TGB刚过完六岁的生日，星组也迎来了自己的六周年，在这样特殊的日子里，当然是要发布大量的汉化作品来表示纪念，这一发就是五连发，这其中包括：《泡妞夜生活》、《猫里奥》、《守护者坦克》、《暴走货柜车传奇BLACK》、《简单DS系列Vol.20 The战舰》。我知道大家更关心的是什么时候才有《机器人大战W》的汉化版，这个超级坑如今终于有了被填上的可能，星组已经在中秋节发布了W的第一弹宣传视频，相信可以拿到测试版的日子已经不远了。

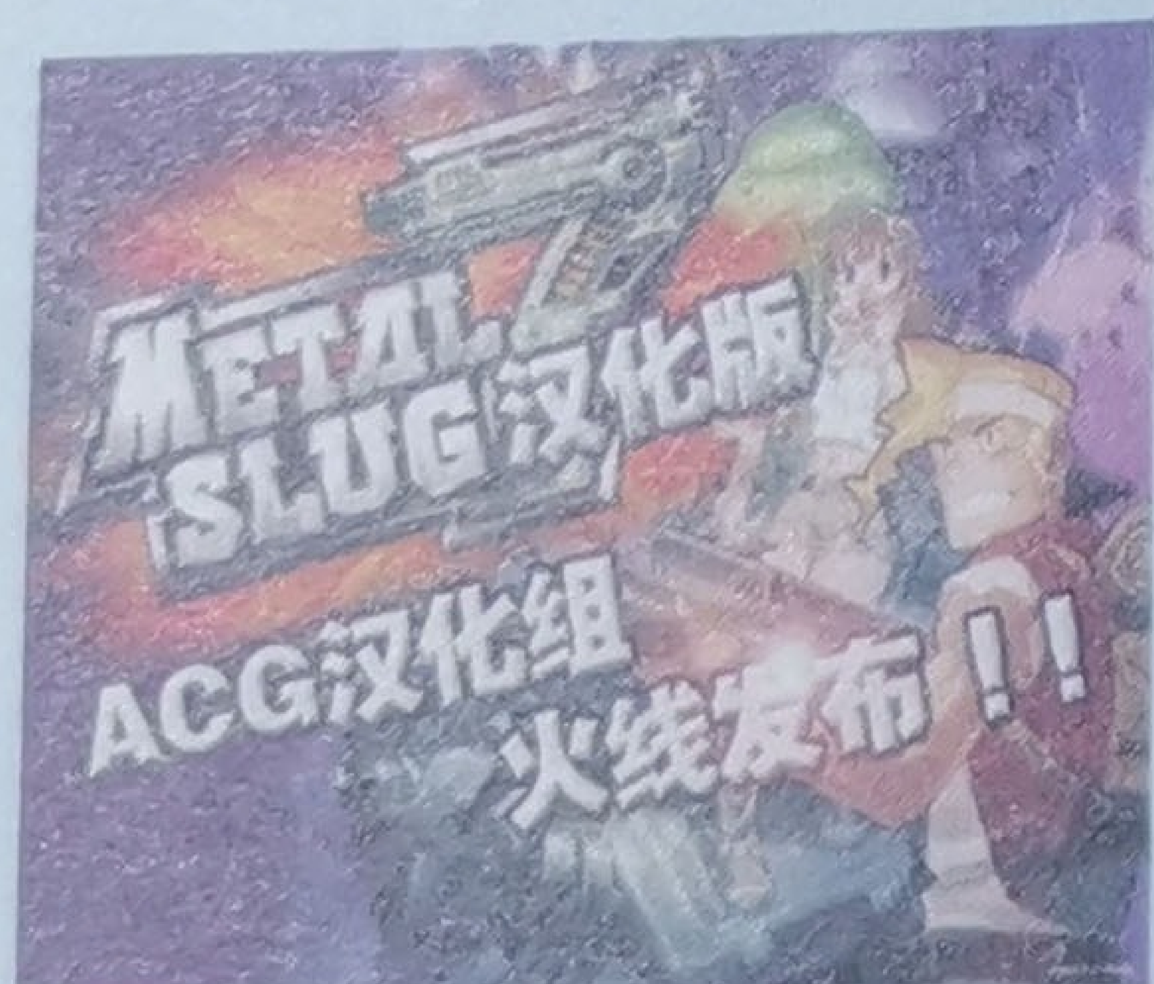
◆死亡英语汉化测试版



《死亡之屋》的衍生作品还是很多的，给大家留下比较深刻印象的应该是那款《死亡打字员》。如今在NDS平台，SEGA也推出了一款寓教于乐的游戏，那就是《死亡英语》，游戏中玩家必须依靠自己的英语能力，透过触控笔即时回答画面上出现的英语测验题目，打倒蜂涌而至的僵尸。这其中收录了单字与阅读测验题目共1万题，程度涵盖日本英文检定5 级到2级，让不同程度的玩家都能乐在其中。游玩方式包括选择正确单字的选择题、填写单字空格的填空题与聆听单字发音并将之写出的听写题等，还可以纯粹聆听英语发音。

游戏的汉化测试版是由香港的朋友发布，原因嘛，是为了庆祝香港回归，游戏的文本除了一小段隐藏故事，其他基本都汉化了，图片部分没有汉化，不过不影响大家游玩，或许拿这款游戏来练练英语是个不错的选择。

◆合金弹头7汉化版



《合金弹头7》是NDS的独占游戏，上屏显示游戏进行的画面，下屏显示的是区域地图，这个双屏设计显得平淡无奇。本作在系统上做了比较大的改动，其中最突出的就是追加了任务模式，在任务模式的最后甚至能和教官MM达成美好结局。参战人物和前作一样还是6个，关卡数量比前作多了不少。游戏的缺点是不能联机，这大大削减了玩家们MS7的游戏时间和热情，不过作品的整体品质还是比较出色的。



在中华ACG民间协会的汉化者名单上，我们发现了willreno这个名字，他就是NDS上最强记事本软件reno的作者，看来现在投身汉化的人真是越来越多了。这个游戏的文本量并不是很大，其中一些对话还是比较有意思的。

◆火焰纹章·新暗黑龙与光之剑简体中文版



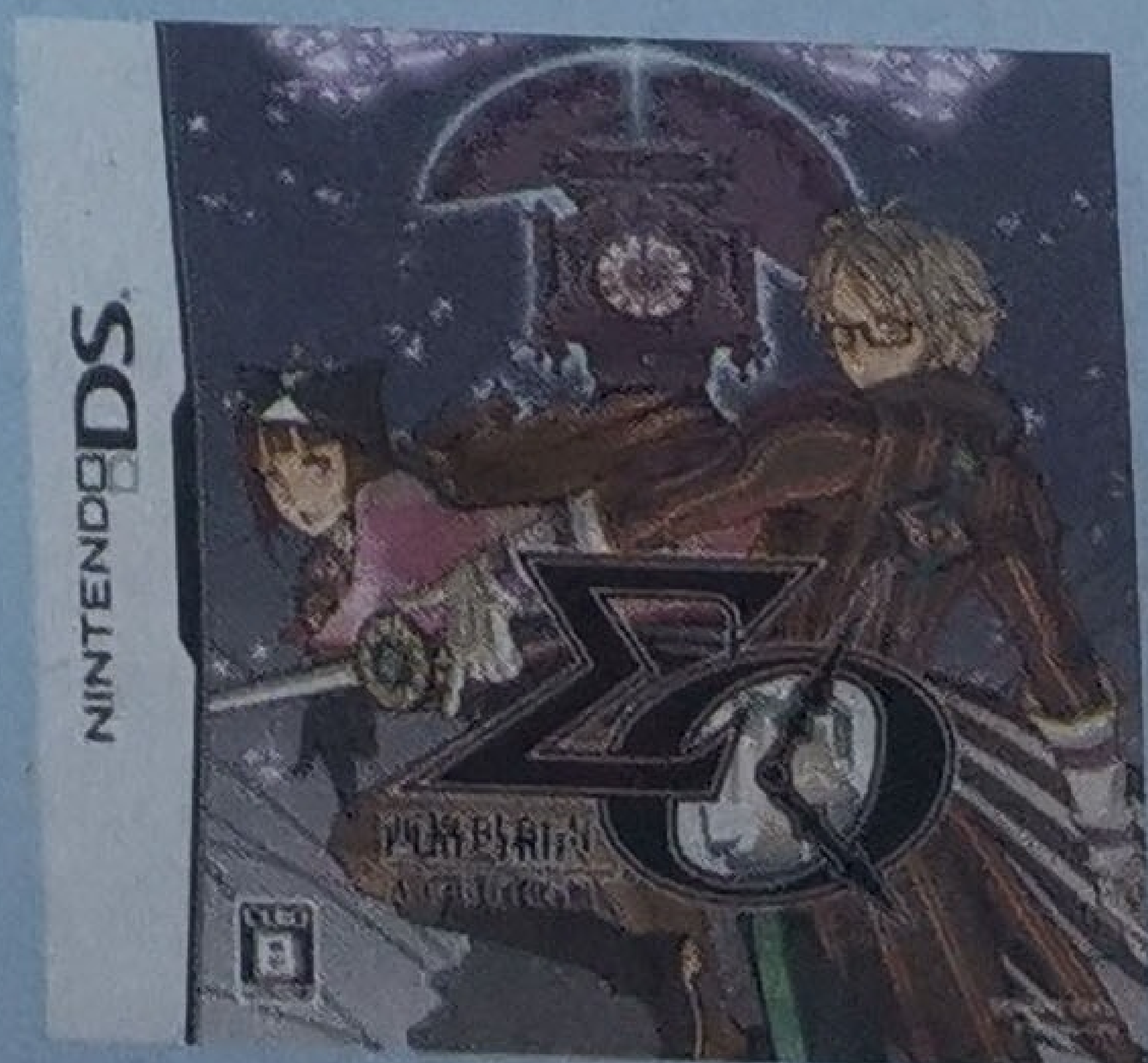


《新暗黑龙与光之剑》是18年前FE开山之作的复刻，虽然是复刻，但系统上也有较大的改动和进化，新增的职业变化让游戏的玩法更多样，地图记忆点的加入也让难度有所降低。可惜的是，本作是以FC版为蓝本复刻，所以SFC上英雄战争的内容就没有包含在内了。游戏发售之后，ACG组就开始研究汉化，flyeyes破解了字库的压缩算法，Joyce和willreno负责字库压缩以及文本的导出和导入工作，Our Story℃花了五天时间独自完成所有剧情和部分系统的翻译工作，在全组的通力合作下，终于完成了这一大作的汉化。由于系统字库比原来宽度稍大，所以在人物状态画面上有些角色的名字显示出现问题，不得不对这部分人名进行了些修改，这应该是汉化版的一个小小的遗憾。



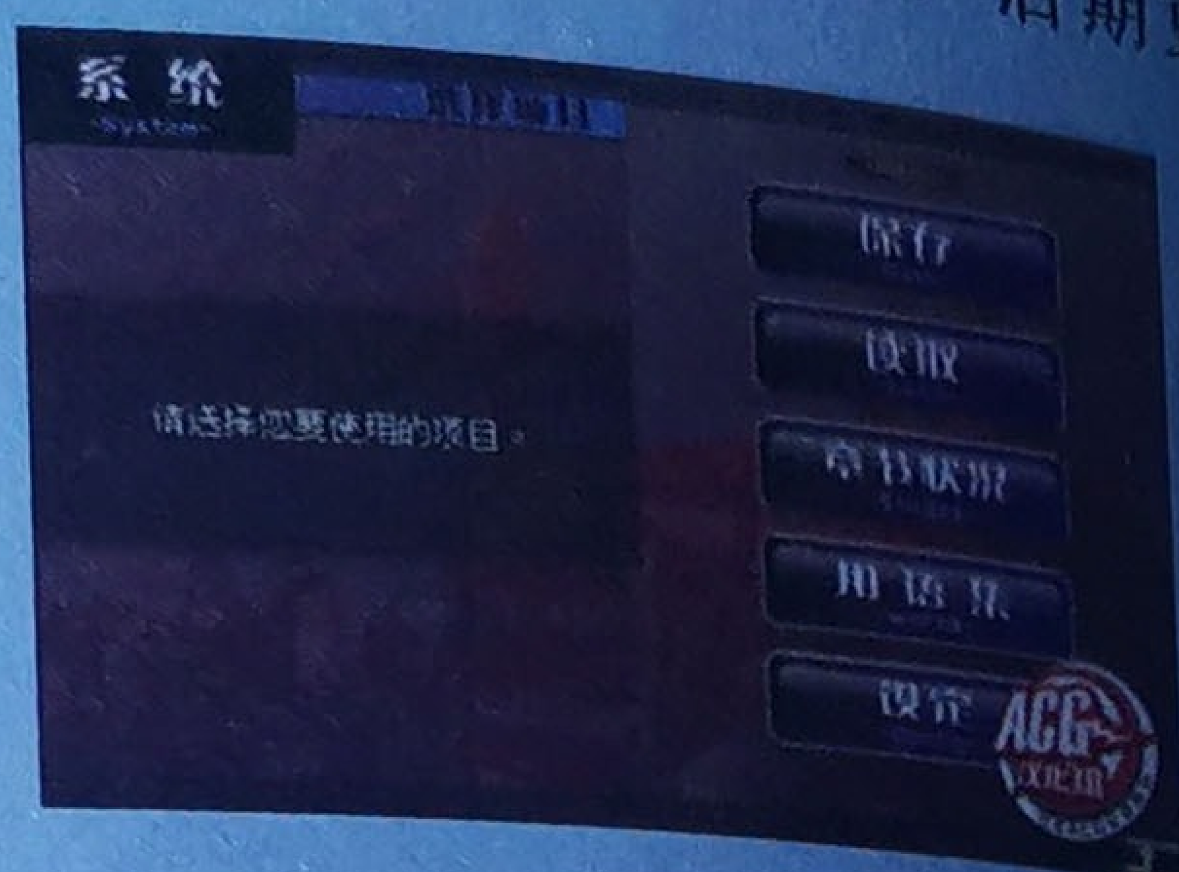
◆西格玛和声汉化版

《西格玛和声》的主要故事是描述了一个一直过着和平的学生生活的主人公“黑上西格玛”，穿越来到了荒废的世界。主人公开始在这片废墟的世界上进行“解谜”，这是一款AVG和RPG的融合体游戏。作为SQUARE-ENIX的作品，游戏发售之初，ACG组就行动起来了，Pluto顺利对大文件进行拆包和解压，Joyce编写了游戏的文本导出和导入程序，还解决了8色字库的问题。





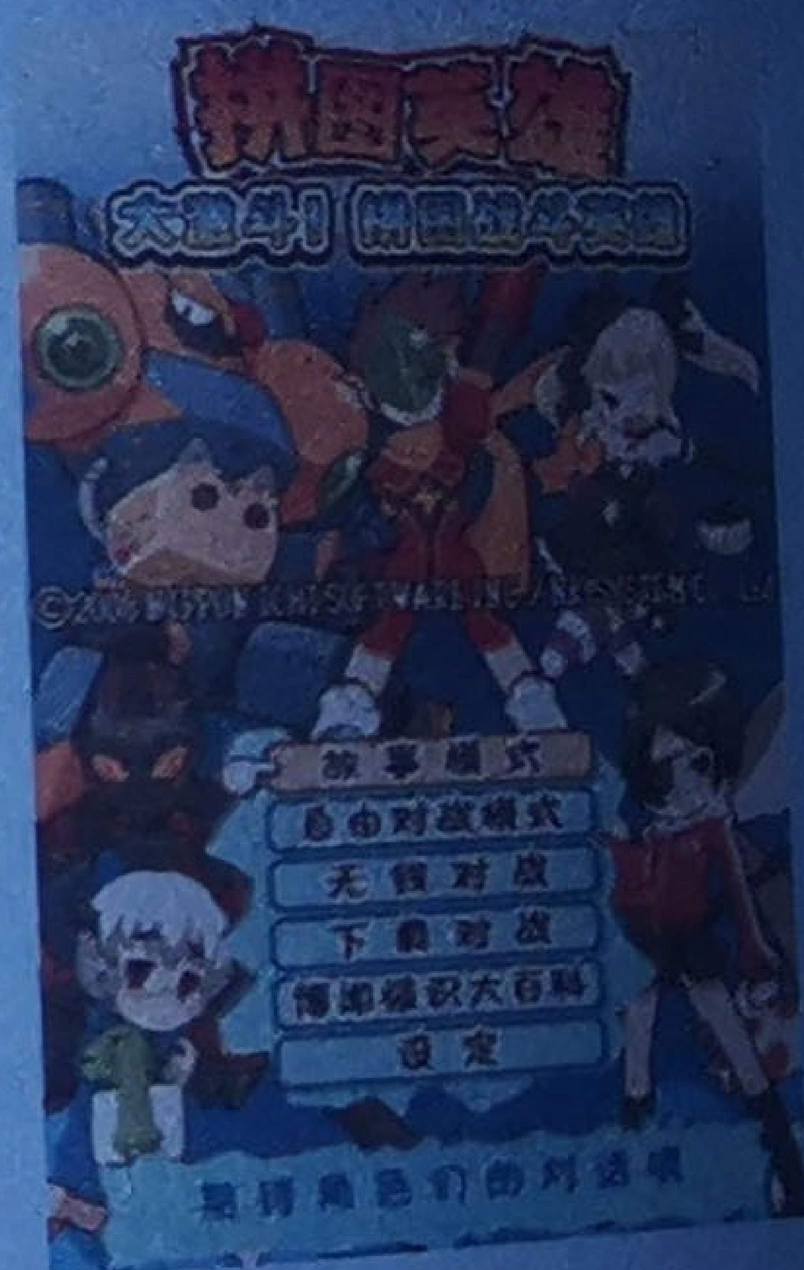
文本交给Our Story℃带领众新人翻译在短短时间内完成，之后Isolde、Ahlai和小心点三人众仔细对文本进行润色，保证推理过程的正确性和严谨性。另外一方面，啊德在美工方面花费了不少汗水，编写程序进行导出图片和导入图片，后期更是修正了导入出错的图片。众多美图都出自Jaejoongの郁己之手，最后终于得偿正果，虽然本汉化版经过通关测试，但本游戏根据推理结果的不同而剧情也不同，因而无法测试的面面俱到，如果发现BUG，还请大家向汉化组提交。



◆中华ACG民间协会汉化狂潮



除了在PSP汉化方面屡有斩获，ACG汉化组在汉化了《合金弹头7》之后又陆续完成了超多NDS游戏。《世界树迷宫》是一款利用触摸屏自己描绘地图的角色扮演游戏，玩家通过挑战每一层迷宫来解开世界树之谜。这款作品汉化历经9个月，在拿下了系列的1代之后，2代也被列入了汉化组的计划之中，只是近期组内项目已排满，真正实施起来可能还要等上一段时间；改神Pluto在此期间入手了美观大方的9*9简体字库一套，本着追求完美的精神，小组对发布已久的圣洁传说（TOI）进行了文本及bug修正，现在的版本已经可以叫做简体完美版。此外，该组还汉化了《陆行鸟和魔法绘本》、《拼图战斗英雄》等游戏。



◆马力欧与索尼克相约北京奥运会完全中文版



北京奥运会无疑是2008年最火热的话题，APEX汉化组决定用行动为北京奥运献礼，推出了获得本次奥运会授权的NDS游戏《马力欧与索尼克相约北京奥运会》的简体中文版。APEX对这次的汉化极其重视，整个汉化工作历时近7个月，小组成员专门查阅了大量的相关资料和书籍，针对各个比赛项目的动作技术要领与规则进行了深入的研究，



并且在“奥运画廊”模式中详尽而又准确的对诸如“第一次火炬传递始于何时？”、“北京2008年奥运会的官方正式吉祥物的名字叫什么?”等奥运问题都做出了完美的回答，相信能为全中国玩家更好的了解奥运会起到一定的帮助作用。

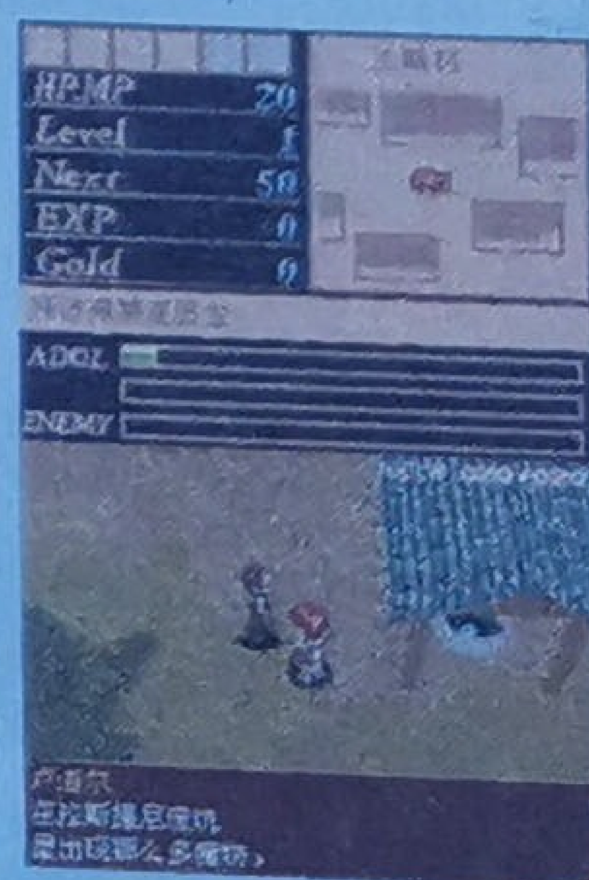
值得思考的是游戏发布后的一个声明：APEX汉化组及威奥数码娱乐仅拥有该游戏的中文翻译版本版权，APEX汉化组及威奥数码娱乐承诺放弃通过该翻译版本获得任何金钱及物品作为报酬的权利。在已经拥有原版卡带（或相应拷贝）的使用权的基础上，任何人均可无偿使用该翻译版本，如没有原版使用权，请与下载后24小时内删除。同时，任何人不得将本翻译版本用于任何商业用途，例如：制作实物游戏卡带，出租或出售文件及实物，作为杂志附赠光盘内容文件等等，否则APEX汉化组及威奥数码娱乐将协同原制作及发行公司在华子公司以及奥运相关组织对商业行为人寄送律师函。虽然我们不畏惧律师函，但是本着对汉化组尊重的精神，光盘里没有收录这款游戏。在整个国内游戏产业现今的大环境下，这样的声明能起到作用吗？



◆伊苏2DS简体中文汉化版



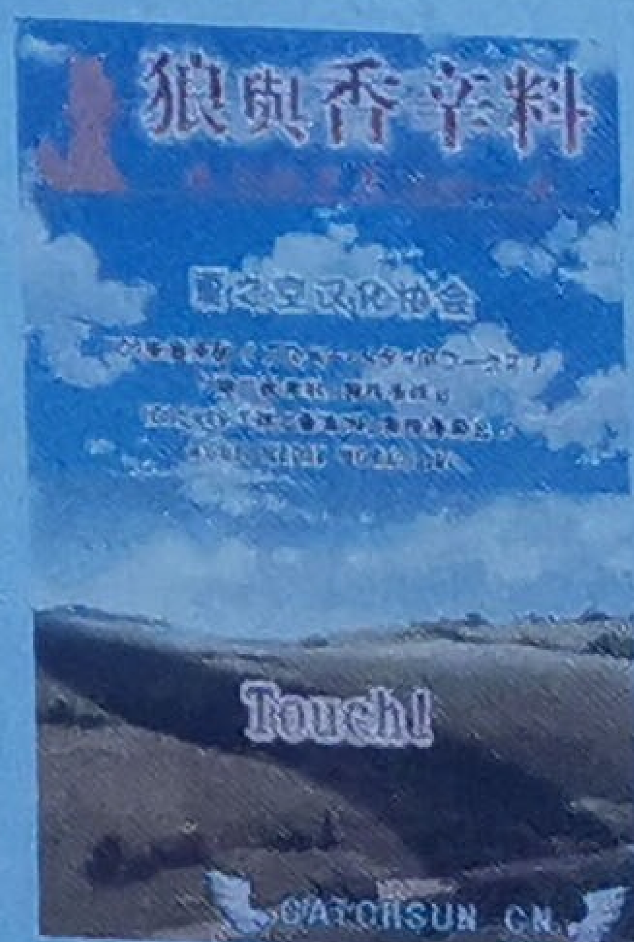
DS上的伊苏2在保留原有游戏内容的前提下加入了全新的攻击动作和连击系统，有了双屏的辅助，玩家可以随时查看角色的体力、MP和地图等重要情报。joyful作为一个伊苏系列的死忠，发理由不汉化这款作品，在经历了一番波折之后，终于推出了汉化版。作者本人还在埋怨为什么不移植3、4、5代作品，看来要是有了复刻，汉化肯定是迟早的事情。





◆狼与香辛料·我与赫罗的一年完全汉化版

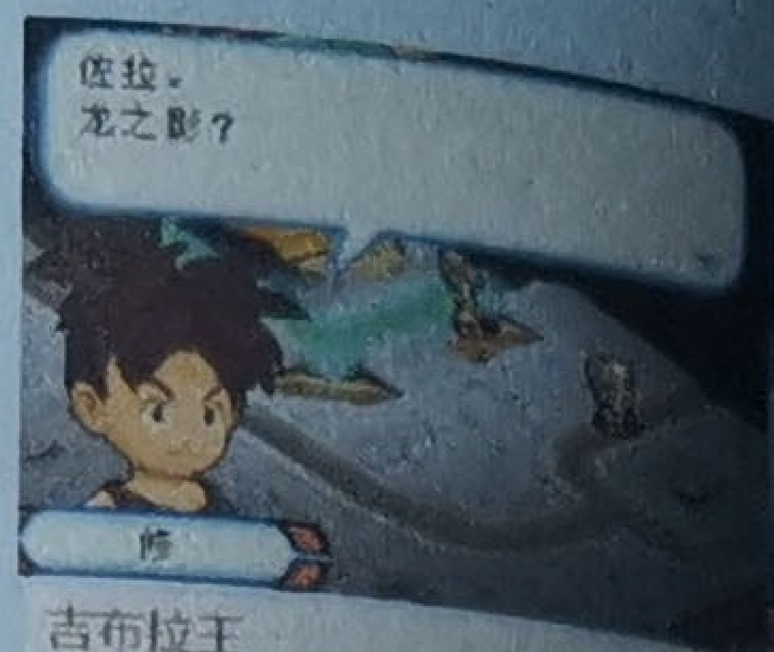
《狼与香辛料》是在日本非常畅销的一本小说，在改编成动画之后，如今也登上了游戏的舞台。《狼与辛香料DS》的故事舞台与动画中的世界一样。作为年轻商人的主角与站立在村中的美少女样子的贤狼“赫萝”相遇了。主角与赫萝约定在一年的时间内一起前往赫萝的故乡，两个人忙碌而又有趣的旅途就此拉开了序幕。汉化本作的小组是夏ノ空汉化协会，相信一些动漫迷对他们会有一定的了解。汉化这个游戏动用了他们大部分人力，发布了几个测试版之后，现在的版本已经比较完善了。



◆蓝龙



《蓝龙》是由日本知名漫画家鸟山明与游戏制作人坂口博信联手打造的Xbox360平台次世代角色扮演游戏。DS平台推出的《蓝龙Plus》有别于家用机版，本次的作品是即时战略游戏。本作保持了前作的世界观和角色设定，不过由于某种原因，在前作中只有少数人才能使用的“影”，在本作中已经开始广泛的被其他人使用了！此外，本作还将大量使用精美的CG来衬托游戏的主题。CG组在九村的帮助下完成了此作的汉化，也把它作为国庆节的礼物送给了我们，这是CG组的第四款DS汉化游戏，也希望他们能汉化更多经典的游戏。



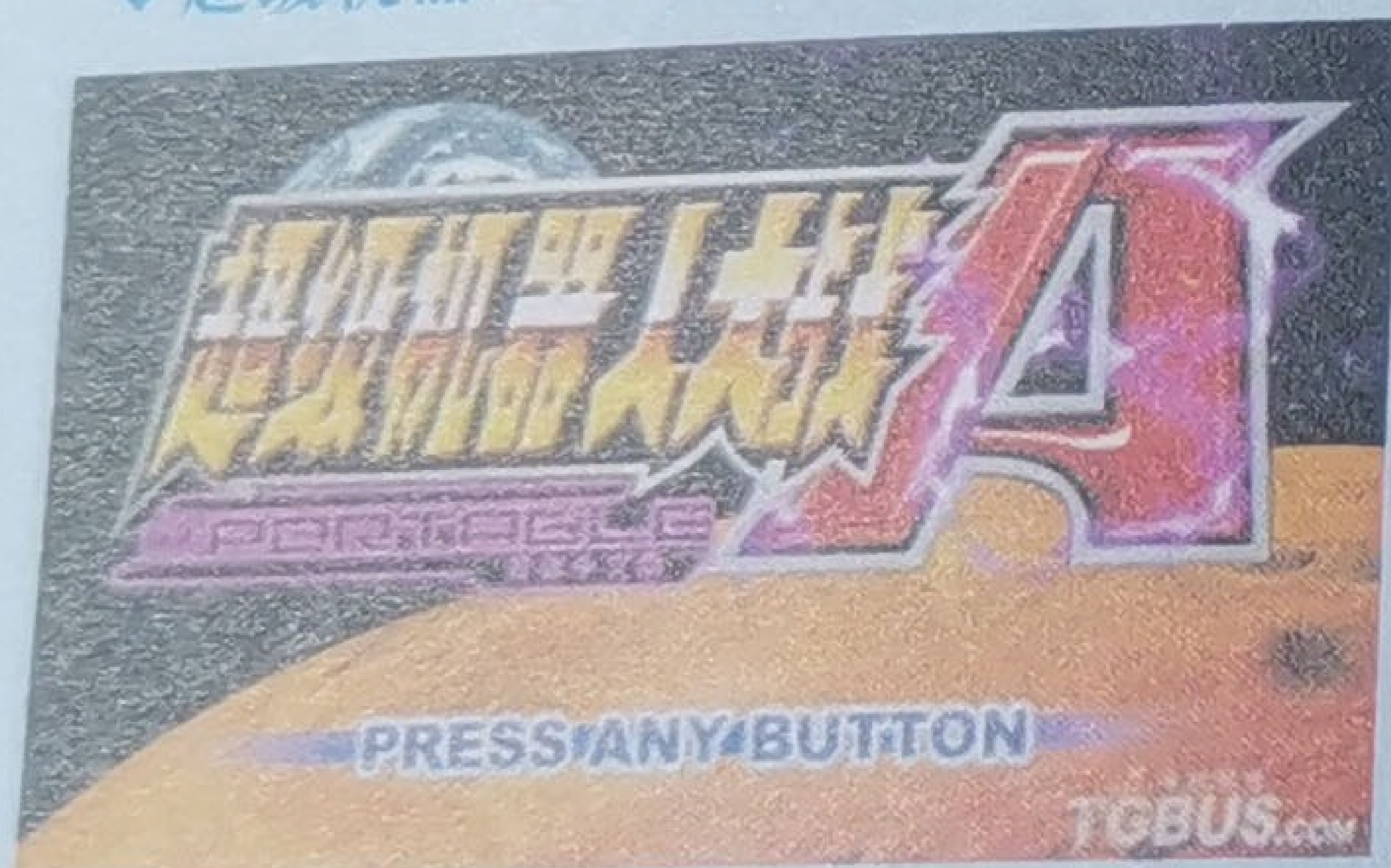




PSP中文游戏



◆超级机器人大战AP剧情汉化版



《超级机器人大战AP》会有汉化版是意料之中的事，可这次的汉化对于大多数人而言来得还是来的有些快，这是因为有当年GBA版的文本做保证，翻译的工作量得以大大减轻，再加上其他工作人员的齐心协力，汉化的速度就比较惊人了。中华ACG民间协会汉化的本作是该组的第二部汉化作品，单纯的剧情汉化版本还是比较讨好的，惹来的骂声似乎也不多，机战的作品坑挖了一个又一个，真正让玩家满意的没有几个，让人比较欣慰的是，同人汉化经过这么多年的发展，玩家和汉化组都已经比较理智，不过这种理智在某种程度上也可以叫做无奈，玩家骂玩家的、汉化组做汉化组的，最终大家都冷静了。这款游戏还有PSPCHINA的小组汉化的版本，该版本只汉化了游戏的菜单部分和个别人名。除了AP，PS2上的《第三次超级机器人大战α》等机战作品也没有停止更新的步伐，只有有耐心，我们还有的玩。

最后稍微介绍一下机战AP，这款作品是以2001年9月份在GBA上推出的《超级机器人大战 A》为基础所重制的移植版。PSP版承袭了原作内容，画面彻底进化为家用机平台等级的华丽机体动态与角色特写演出，并追加原作所没有的战斗场面角色语音。游戏将完整收录原作来自BANPRESTO原创以及21部机器人动画作品的机体与角色。系统部分承袭原作并加以强化，加入会影响支持攻击、防御的“信赖度”，可自由替

角色更换技能的“技能强化零件”等新要素。采 2D 地图接口，并具备各种便利的贴心设计。有PSP的玩家不妨都来感受一下钢之魂。





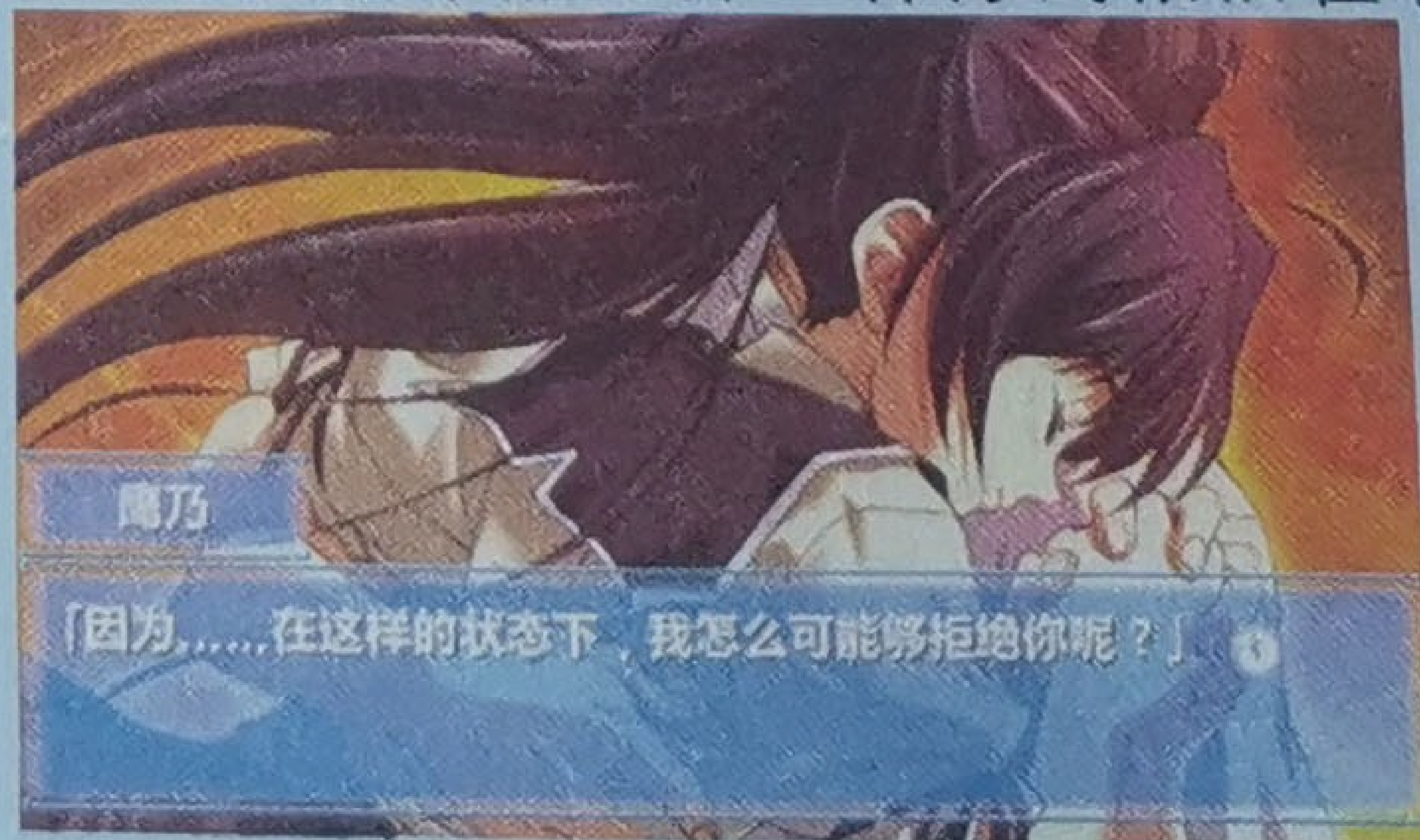
◆秋之回忆简体中文版



2001年圣诞，秋之回忆中文版发售，开启了恋爱类游戏进军国内的先河。2003年秋季，秋之回忆2中文版发售，奠定了其在国内GALGAME界无可辩驳的统治地位。两代作品皆以唯美的画风、感人的剧情和动听的音乐深深的征服了每一位玩家的心。它们也成为了最早两代KID中文游戏玩家心目中永恒的经典。2002年11月28日发售的《想いに変わる君～Memories Off～》尝试了风格的改变，2004年6月24日登场的《Memories Off～それから～》又来了一次原味的回归，这四部作品都被玩家们深深铭记。然而好景不长，KID公司因为经营不善，在2006年申请破产，最终倒闭。



2008年初夏，继承了KID开发团队的5pb.Games正式发售了这几代经典恋爱故事的PSP版。KIDS Fans Channel BBS 的特创组与在CNGBA所属的汉化团队展开了合作，各取所长，在第一时间推出了高品质、高效果的简体中文版，给广大玩家一个在PSP上重温经典的机会。让KID的经典作品以另一种方式依旧在玩家中传播。





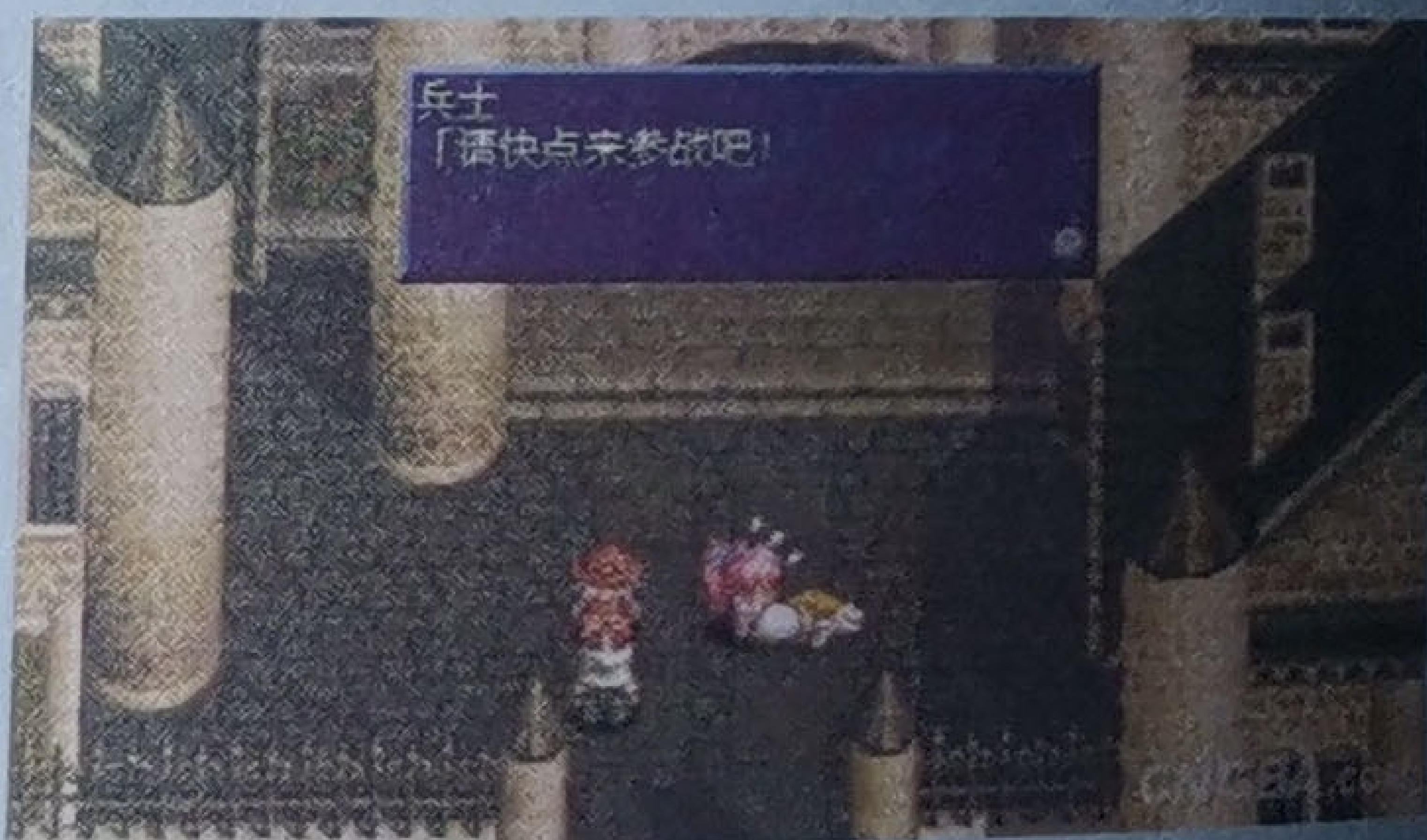
◆幻想传说简繁日三语整合版



《幻想传说》是支系庞大的传说作品中的第一作，其先后登陆在SFC、PS、GBA平台上，这一次又在超级冷饭机PSP上亮相。PSP版是以PS版为基础所移植，承袭SFC、PS与GBA各版本的内容，并加入众多强化新要素。游戏的画面针对PSP的16:9 宽屏幕重新设计，文字讯息也加以高分辨率化，并提供比PS版更精美的动画、3D 地图画面与攻防特效演出。PSP版还加入了全程语音，以29名声优的庞大阵容来替游戏中的众多角色追加丰富的主线剧情语音演出，其中包含许多动漫迷们所熟知的声优。除了语音之外，PSP 版并将战斗中的角色比例由原本的 2 头身变更为 3 头身，让角色的动作演出更为生动。

本次汉化采用了千岛汉化组汉化GBA上该作时候留下的文本，经过一遍遍不停的复制粘贴和校对（不要以为这是件轻松事）终于搞定了原有文本，然后又翻译了新追加的文本，总算把翻译工作搞定。由于幻想传说这款游戏需要外挂字幕汉化，经过斟酌CG组选择了利用插件完成完美汉化，对于习惯了傻瓜版的玩家来说，这无疑是一个麻烦，出于这种考虑，经过组内成员们的努力，将汉化插件完全整合进了iso中。大家现在只需要将游戏镜像复制入记忆棒，就可以感受到一个完全中文的幻想传说。CG组冷翡千翠首提出的这个方法可以说是PSP汉化的一次进化，这项创新的诞生无疑大大方便了普通玩家，以前几款需要安装插件的汉化游戏也都有了整合版。此外，汉化版加入了语言版本选择界面，玩家可以自由选择简体、繁体、或者日文原版。





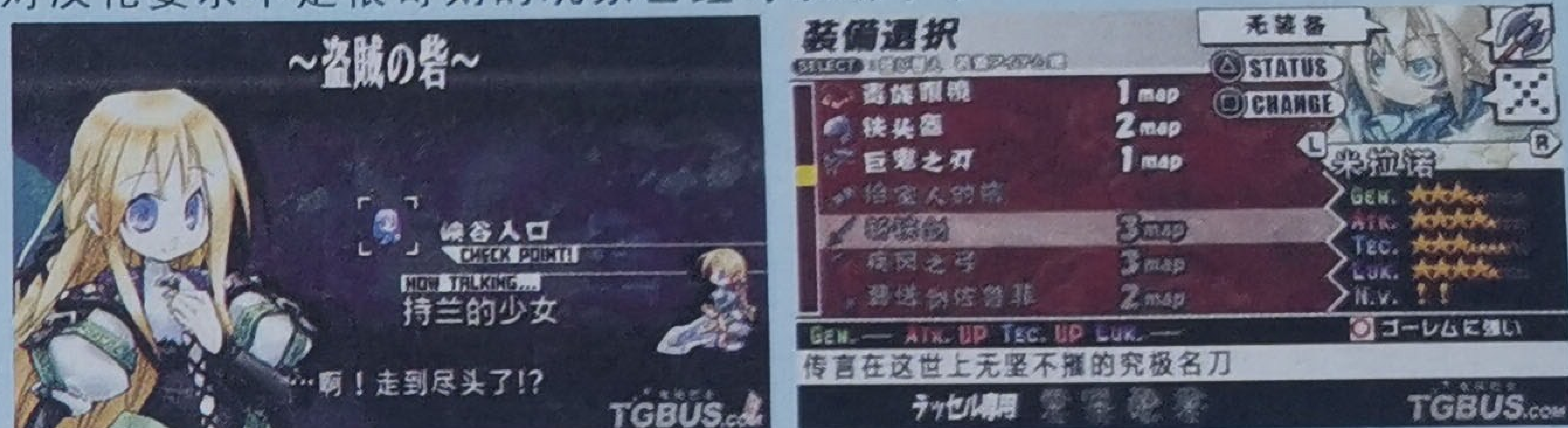
◆公主联盟汉化版



《公主联盟》是日本 STING 公司制作的一款战略角色扮演游戏。本作讲述了手持传说圣剑的亡国公主尤古朵拉与少年盗贼王米拉诺为了解放祖国而战的故事。游戏的系统融合了战略模拟与卡片要素，玩家要指挥我方单位结成阵型，与敌军进行战斗。每

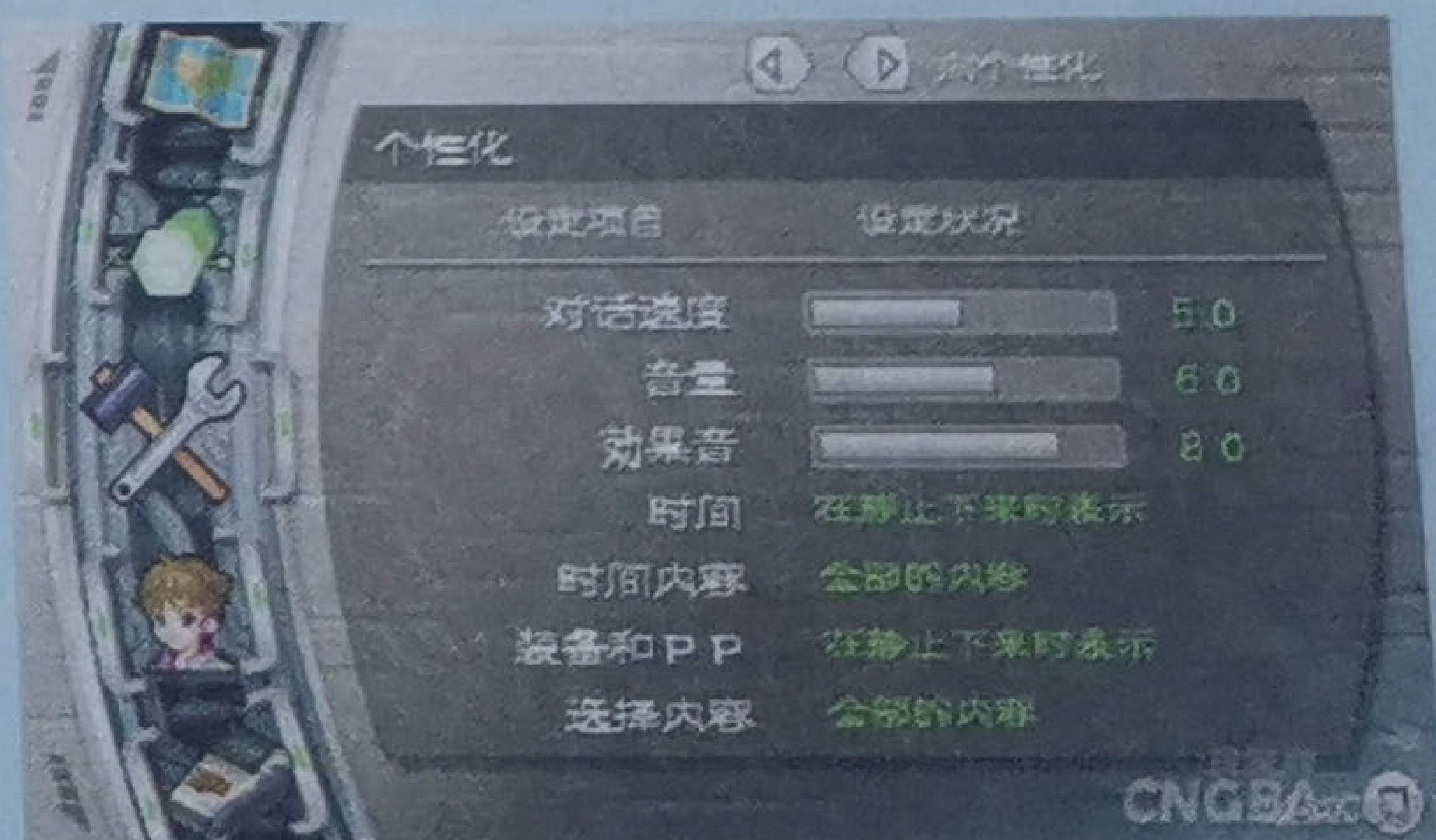
回合开始时所选择的战术卡片将影响战斗单位的能力，并可于技能计量表集满时施展各种不同的技能。PSP 版强化了整体表现，并追加更多了内容，包括更细致鲜艳的图像、更华丽的战斗特效、全新制作的片头动画影片、新角色、新剧本、新战术卡片、追加语音演出等等。

本作的汉化补丁由中华ACG民间协会发布，由于技术上的各种问题，本版本汉化还不是完美汉化版。系统字库扩容之后游戏会卡在开头LOADING，所以此版本不得不舍弃“地形说明”这部分非重要文本，这部分文本在游戏中显示为乱码。此外，汉化组没有研究明白PTG文件图片格式，所以图片汉化也没有进行。现在的版本通关已经没有问题，如果对汉化要求不是很苛刻的玩家已经可以动手了！



◆纯真生活·新牧场物语汉化版

《纯真生活·新牧场物语》由ArtePiazza公司制作，该公司曾经参与过《勇者斗恶龙》系列的开发。本作的画面素质极高，游戏场景非常漂亮，甚至比起之前的PS2和NGC版《美妙人生》犹有过之。在游戏中，玩家扮演的是被博士创造出来的少年，将会一边冒险，一边培育各种农作物，解开被封印的土地之谜。作为《牧场物语》系列中必不可缺的钓鱼系统将在本作中获得大幅强化，不仅可以在小岛的多处场所进行钓鱼，还会随着季节的变化出现“冰上”等新钓鱼场所。这款作品已经发售两年有余，CG组如今能够把它汉化无疑造福了广大牧场迷，不过这个版本目前的表现还并不是很稳定，相信CG组还会完善。

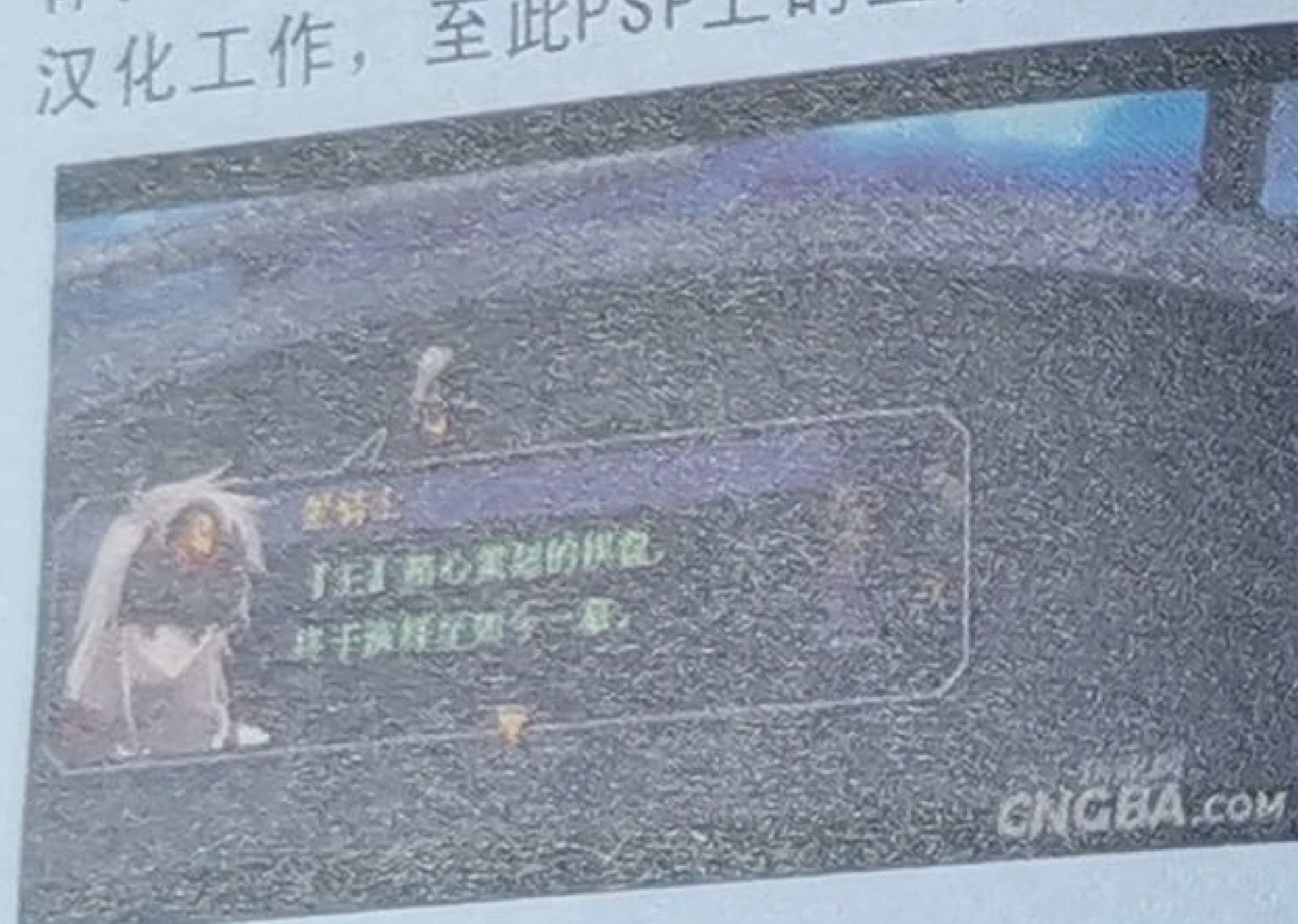




◆英雄传说3RD中文版



Falcom在国内的粉丝可着实不少，其制作的游戏往往人设精美、剧情细腻，《英雄传说·空之轨迹》正是此类游戏的代表。全新的世界观、全新的3D画面引擎、全新的故事，是Falcom向自己的卡卡布系列的一个挑战。这一全新的三部曲，自然逃不过汉化组的法眼。继高质量汉化空之轨迹FC和SC之后，ED神Falcom（汉化者）再次出马，与CG汉化组合作汉化空之轨迹3RD。全体人员通力合作，在距日版发售后不到一个月内就以高质量完成了全部汉化工作，至此PSP上的三部曲全部汉化完成。





PS中文游戏

◆最终幻想Ⅸ汉化版Ver2.0发布



由天幻网发起的汉化项目往往都象征着两个字，那就是“品质”。最终幻想Ⅸ汉化版出生于2008年1月14日，到2008年8月25日，第五轮润色才宣告结束。2008年8月30日，这个汉化工程发布了最终版Ver2.0。这个版本更新内容如下：1.汉化度达到100%（除了游戏结束后的纸牌游戏）。2.剧情全面调整近万处文字（细节调整为主，修正问题，并进一步加强表现力）。3.修复所有bug。这种精益求精的精神着实令人敬佩，希望在天幻网良好的汉化环境下，还能孕育成更伟大的汉化作品！

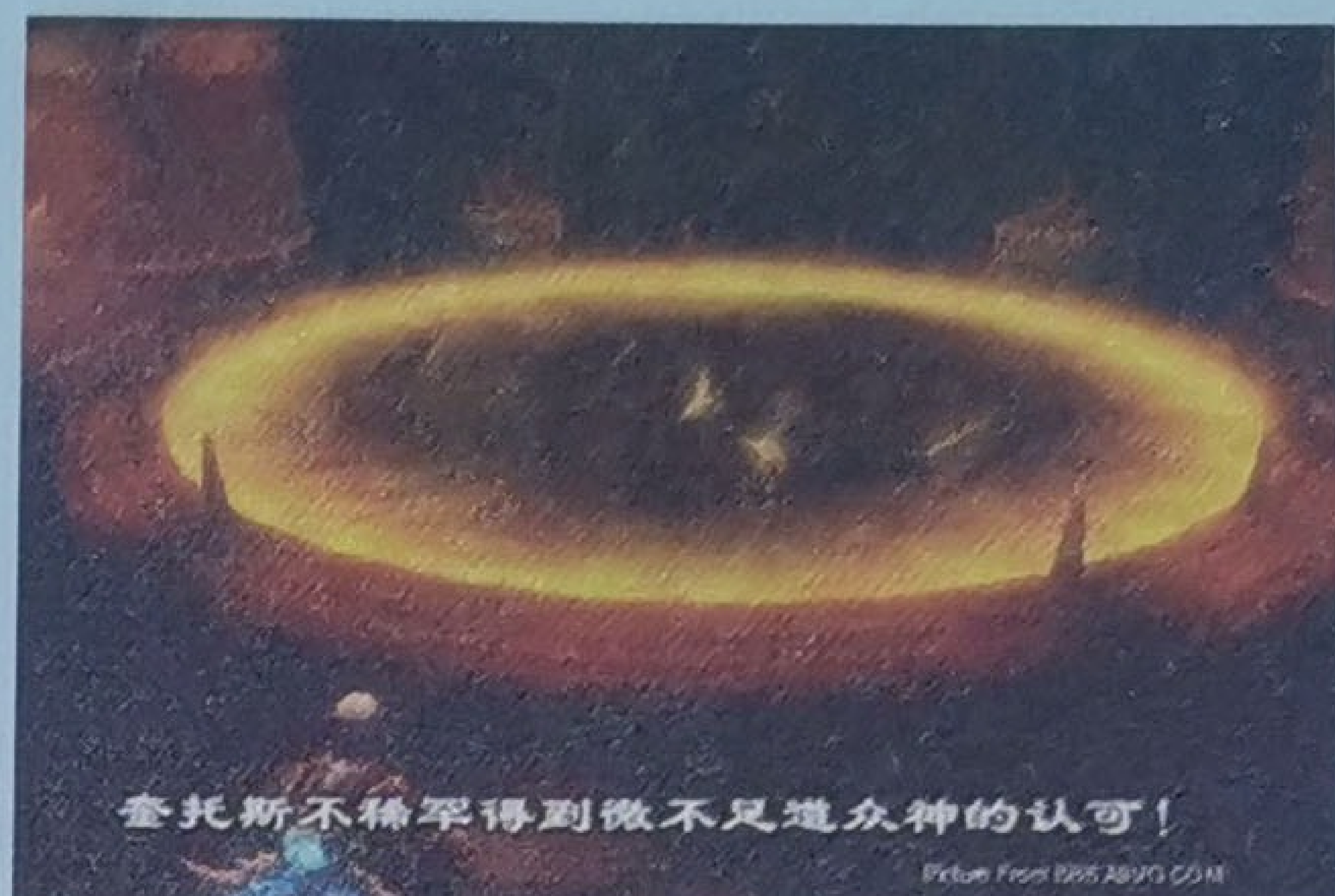




PS2中文游戏



◆Ps2汉化相关







PS2游戏的汉化依旧进行中，这其中有HOPE007推出的《战神2》剧情完美汉化版，主要是对游戏的过场CG外挂了字幕，他同时也在进行《战神1》的剧情汉化；还有首发在A9VG上面的《皇牌空战·零贝尔卡战争》简体中文汉化1.0补丁，因为打补丁比较繁琐，汉化小组还发布了一段打补丁的视频，现在网络上已经有整合好的ISO了，有兴趣的朋友可以搜索一下。而在PSP上的《秋之回忆》系列相继被汉化之后，PS2上的作品也发布了汉化补丁。

ETC

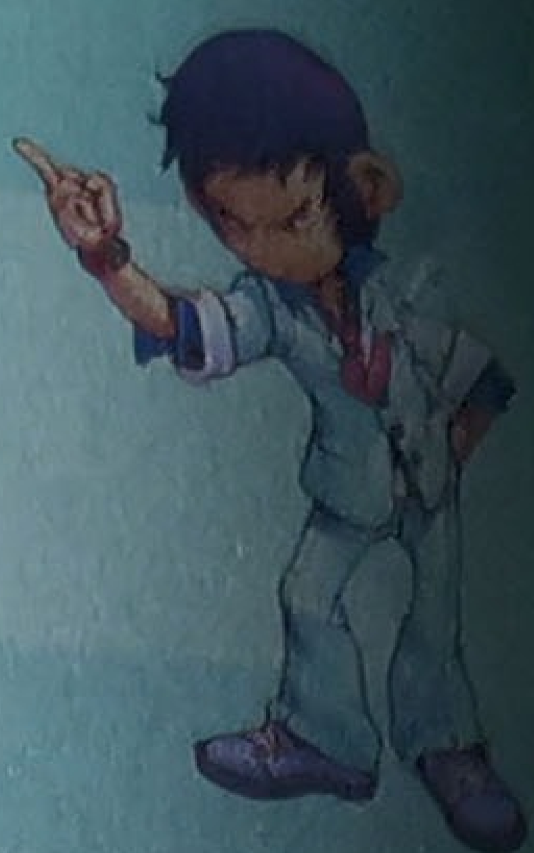
漫游组的《心跳回忆女生版·初恋》终于发布了文本测试版，《押忍！战斗！应援团！》也发布了汉化测试版，Oz对很多PS2游戏的汉化也有了初步的破解，可惜现在翻译是圈内最缺的宝贝，许多个人汉化作品开始浮出水面，许多汉化工程还在秘密展开，玩汉化只需要记住一点，那就是要有耐心，只要有耐心，总会有奇迹会发生。





街机模拟通告

文/微风



上次还说杂志的速度加快让我有点不知道些什么好，没想到这一次就是隔了三个月才写街机模拟的新闻，因为生活原因已经久疏战阵的我，面对着铺天盖地的消息不知道该怎么理顺，只能努力勾出一个脉络，希望广大街机仔们能够从中读出来一点讯息。

≈MAME依旧保持王者风范≈

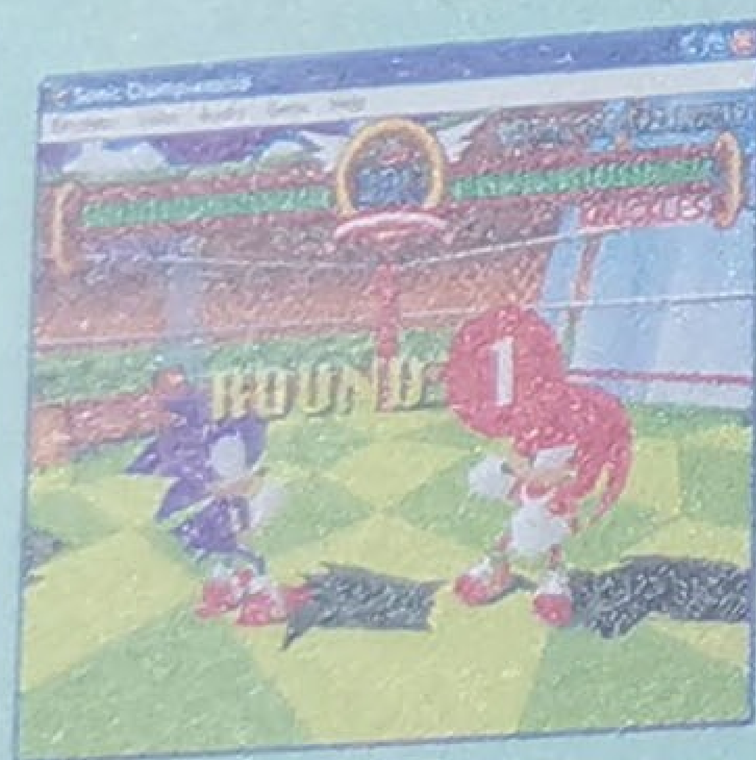


上一次为大家介绍MAME的最新版本还是0.126u6，现在的版本号已经跳跃到了0.127u8，跨越了整整一个版本。MAME在这段时间都做了些什么？我们看大的更多的是修正和改良，以及MAME小组一些积极的尝试，MAME小组成员正在对DirectShow进行研究和改良，对DirectShow的深入研究似乎让他们欣喜若狂，在一堆不知所云的兴奋感慨之后，我们获得的信息就是，他们找到了正确优化游戏音频和视频的方法。终于在0.127这个版本跨越上，MAME实现在mame的历史上一个新的“第一”，那就是正式支持了laserdisc（影碟）游戏，虽然这个支持对于我们来说没有什么太大的意义，但是对于MAME小组，却是又一次成功的挑战。面对MAME如此的沉默，很多人表示非常的失望，这时候在下请教了一位玩MAME已有10年的老鸟，他说这样的MAME才有王者的风范，这是什么逻辑？





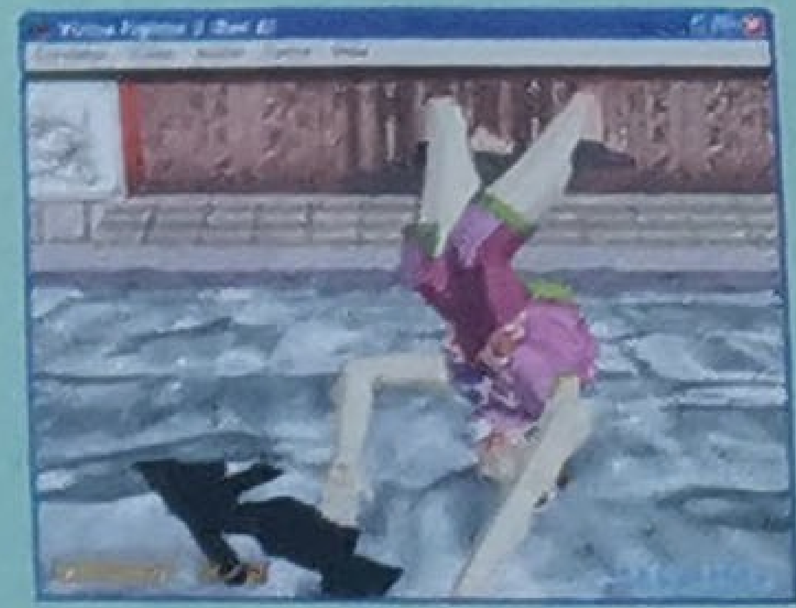
≈ElSemi发布SEGA Model 2模拟器新版≈



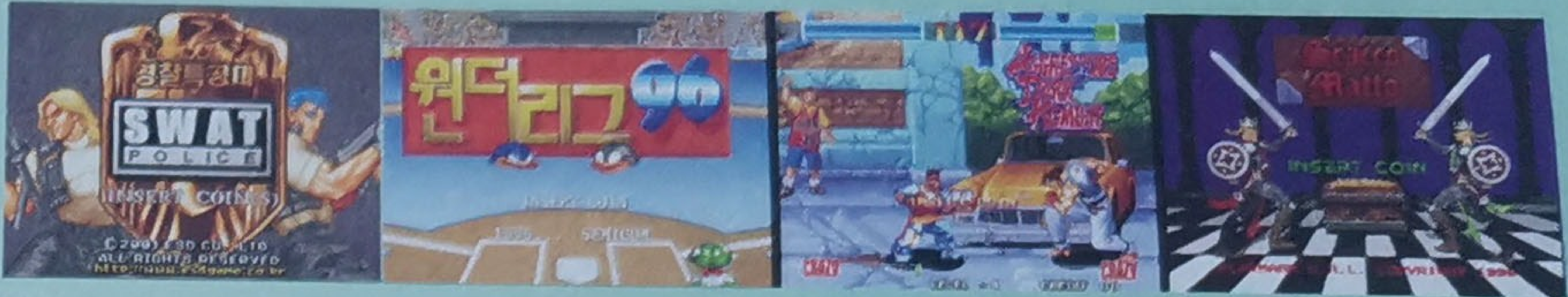


星云大师在SEGA Model2基板上的模拟可谓是一支独秀，所以我们在标题上也不要总加上最强之类的字眼。2008年6月23日ElSemi发布模拟器的新版本V0.8，在这个版本中，他重新编写了MultiPCM声音芯片模拟，从而修正了原型Model2系列游戏声音和背景音乐的模拟。在驾驶车辆游戏中添加了力反馈特性。添加对XInput 支持，激活了对XInput的支持，添加了多边形为半透明的效果， 修正了在读取加载HOTD ROMS中引起的图形丢失的问题，添加了即时存档功能。随后的0.8a版主要是修正了一些BUG，用现在

的Model 2 emulator 0.8a已经可以爽不少游戏了，0.9版的WIP也已经开始更新了，其中更新的内容令人兴奋不已啊。



≈ MAME小组的成员们 ≈



疯狂的程序员Haze是我们这个栏目每期必提的人物，其对模拟器的狂热令人望尘莫及。他在结束了对CPS3基板驱动程秀的研究工作后，开发并添加了1996年SemiCom公司出版发售的棒球联盟96（韩版）游戏的驱动。随后他更是没有闲着，一连奉献了好多驱动。顺便我们在这里也要恭喜一下Haze，他在PS3上终于能够运行街机商业游戏了。



MAME小组是一个伟大的团队，其它的成员们也从来没有停止过自己的步伐。了解他们最好的途径当然就是通过他们的WIP，rbelmont的WIP告诉我们：MAME小组的成员正在开发SH-2框架中MAME UDRC 前端程式，同时也在寻找suprnova BIOS和Cyvern启动代码程式。一旦完成相关的代码程序，将会大大提升ST-V、Kaneko SuperNova、Psikyo SH-2和CPS3系列游戏模拟运行的速度。而其本人非常感兴趣的音乐游戏的模拟进度自然也不会落下，在收到Guru小组提供的纵情跳跃2和热舞天国2游戏ROM后，游戏目前已被初步模拟出来，虽然画面还存在一定的缺陷，但在MAME小组成员德不断努力下，应该会不断趋近完美。









Luca，这个程序员对广大喜欢IGS游戏的朋友绝对不会陌生，最近他又添加了一个IGS游戏的驱动，那就是在1995年发表的Jingle Bell游戏意大利版，有趣的是这个游戏的图层是专为模拟9卷轴的博彩机游戏设计的，弄得Luca一时有些犯晕，而对于其它加了保护的IGS游戏，他觉得自己已经能够想办法模拟出来了。







Reip已经改良了变身忍者的栅格效果；Kale修正了浦岛麻雀的游戏色彩及背景显示问题，同时也添加了另外一个类似于忍者的游戏驱动；Phil Bennett终于在超级潜水艇模拟方面取得了一些长足的进展。一旦他能够大规模修正解决子图形扫描问题，将会有更多的游戏的运行速度会得以提高。

Arclive[illegible]



还在玩GGPO、NFBA、2DF吗，现在咱们中国人也有了自己的街游对战平台，那就是Arclive，根据地自然是我们EZ了，经过几个版本的发展，现在平台已经更新到315版，对街机游戏有爱的兄弟姐妹们赶紧 www.arclive.com.cn去看看，一起为这个工程添砖加瓦吧。

新版 MAME 游戏图鉴

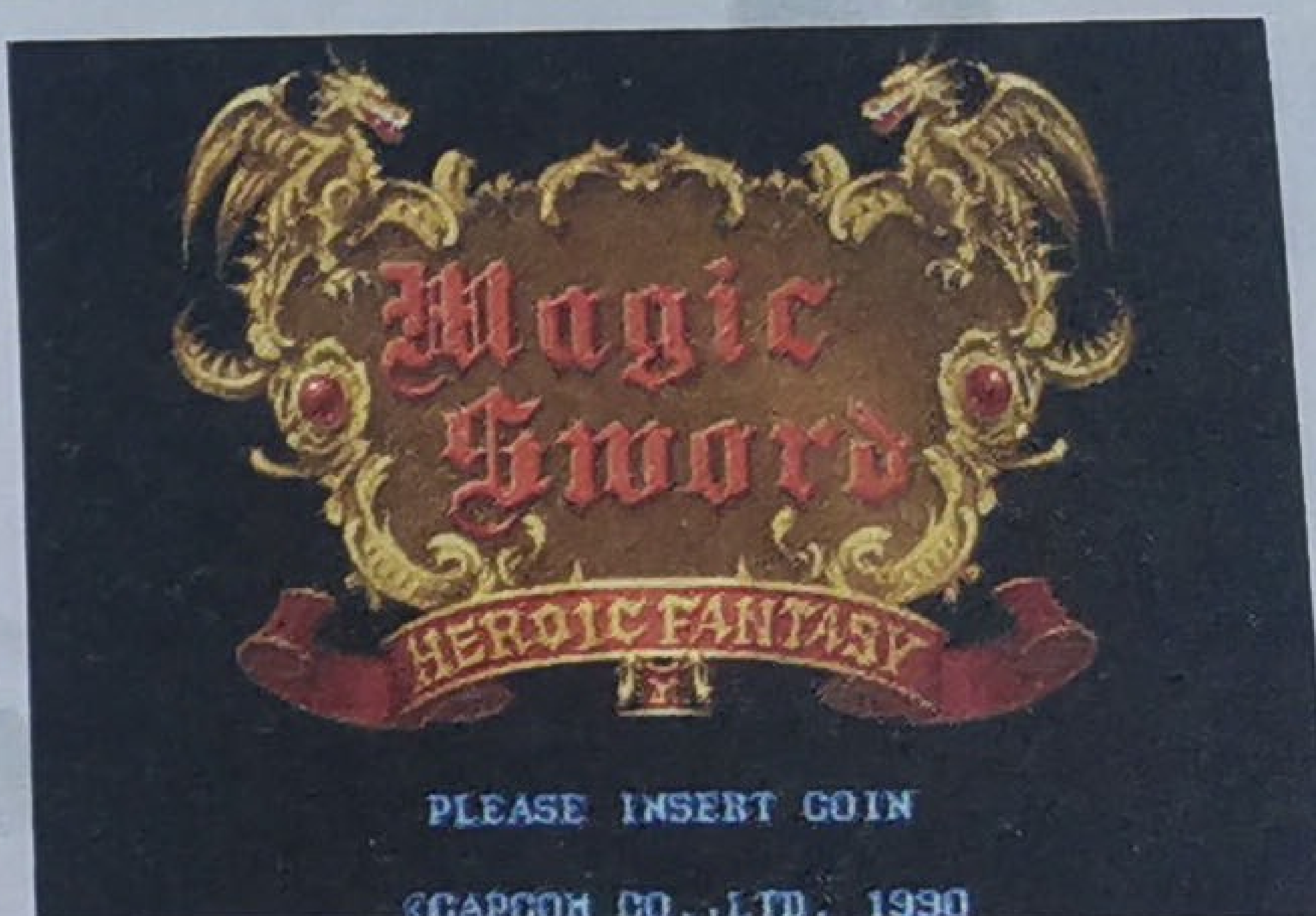




魔法剑——英雄的幻想

Magic Sword - Heroic Fantasy

ROM名：msword.zip　　游戏厂商：Capcom　　年份：1990



世界再一次笼罩在恶魔的黑暗恐吓之下，魔龙的城堡开始显现出红色的光芒，暗黑魔法石的力量再度被唤醒。人类的国王命令手下的战士前往遥远的暗黑石塔，摧毁邪神的魔法石，让世界重现光明。

1990年Capcom公司发售的这款《魔法剑》被认为是最早的以剑与魔法题材的游戏之一，手持长剑的战士在这座神秘的高塔中一路斩杀怪物，对抗暗黑之王“Drokmar”。与以往的动作游戏不同的是这款游戏中没有特别明显的关卡之分，而是把整个高塔分为了50层，玩家需要在每一层通过找到的钥匙打开铁门，进入下一层继续进行冒险，直到最高的第五十层上才能与最后的魔王进行决战。



在楼塔的牢房中关押着很多战士，用宝箱中得到的钥匙打开他们的牢门就可以使他们成为同伴。其中有手持石弓攻击速度很快的亚马逊战士、发出能够弹到角落里攻击敌人的飞镖的忍者、能释放出有跟踪效果的圣属性魔法对不死系怪物造成双倍攻击效果的牧师、以匕首和炸弹作为武器并且可以探测到宝箱内是否有敌人的盗贼、拥有强力的攻击和防守魔法的巫师、以回旋斧为武器拥有超强攻击力的战士、投出能够刺透敌人身体的长枪的骑士以及必须通过特殊道具“宝石戒指”才能召唤出的强力同伴蜥蜴人。双人进行游戏时可以每人带领一位同伴，而且这些同伴在游戏过程中可以通过打开牢门进行更换。



游戏中设置的道具也很丰富，像具有魔法免疫效果的皇冠、增加攻击力的铁手套、为同伴回复魔法的金罐、检测宝箱的水晶球、使分数加倍的项链、提高魔法技能的药瓶和可以带来好运气的卷轴等等。高塔层层向上的设计让人玩起来总有一种不断

向上攀登的冲动，但玩久了之后也不免会产生一些腻烦的心理，尤其是不知道楼塔的层数时会有种总也走不到头的感觉。某些楼层里有特定的BOSS，玩家需要击败它们才能打开通往下一层的门，而且每个BOSS战过后主角都会换上新的武器。在游戏的最后，当暗黑魔王被击败时，他会交出手中的魔法石，此时玩家有两个选择，它们分别对应了两种不同的结局：你可以将魔法石据为己有，用它的力量成为新的魔王；或者是选择将它劈碎，为世界带来真正的和平。



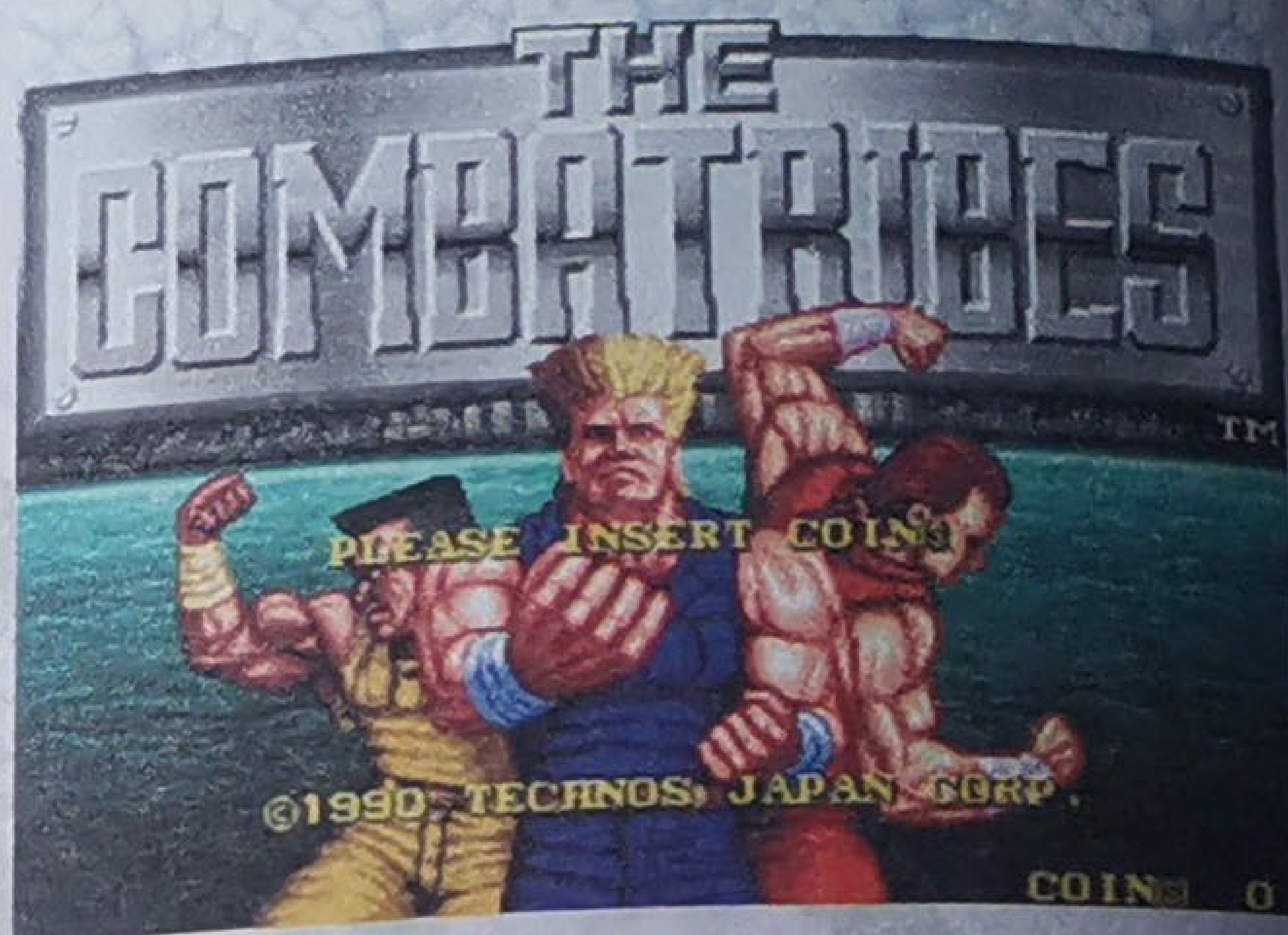
流氓大混战

The Combatribes

游戏厂商：Technos　年份：1990

ROM名：ctribe.zip

十分令人怀念的游戏，在自己还很小连机台的摇杆都握不到的时候曾经在街机厅里看到过这个游戏，里面那种街头的混混、飙车族在一起拳打脚踢的情景竟能和机厅里鱼龙混杂，吵吵嚷嚷，烟雾缭绕的环境默契地配合到一起，至今笔者都对第一关拿着木板从摩托上跳下来的BOSS和第二关的喷火BOSS印象深刻。





与那些出招连贯漂亮的动作游戏截然不同的是，这款游戏里的动作正像它的名字所示的一样，完全是流氓打架一样的拳打脚踢，一片混战，没有任何的章法可言。比较爽的是可以做出诸如两只手抓住两个小混混的头邦地一下撞到一起或是在对方倒地后抓住他的头发狠命的往地上磕这些十分野蛮暴力的动作，还可以拿起地上的摩托车之类的东西往敌人身上狠狠地砸过去，颇有些黑社会流氓大混战的感觉。



双麒儿

Mega Twins

游戏厂商：Capcom　年份：1990

ROM名：mtwins.zip

恐怖的魔王毫无征兆地降临到了这块大陆之上。Alurea大陆上的居民曾经享受了1000年的和平生活，早已忘记了如何去战斗与反抗。不久之后整个国土都被摧毁于恶魔的手掌之中，只有国王的两个孪生婴儿存活了下来。传说当王国遇到危机之时，神龙的两只蓝色的眼睛能够将神奇的力量赋予有勇气的人。15年之后，两个婴儿都已经被抚养成长为年轻的战士，他们拿起了剑与盾牌，开始了对抗魔王的复仇之路。

Q版风格是这个游戏的一大特征，主人公可爱的造型和敌人的搞笑的风格都让我





们很难相信他们所承担的是要重振一个王国的使命。游戏开始输完名字之后可以在前三关内选择按照任意顺序进行，每一关都有一大一小两个BOSS，而接下来的第四第五大关则必须按顺序进行。主角手中的剑是主要的攻击武器，也可以释放出威力十分强大的魔法攻击。游戏还为主人公设置了爬墙的能力，虽然攀爬的动作比较笨拙但在取得某些道具时这个能力会很有用处。游戏的整体难度不是很高，途中还有在飞行中进行的关卡。



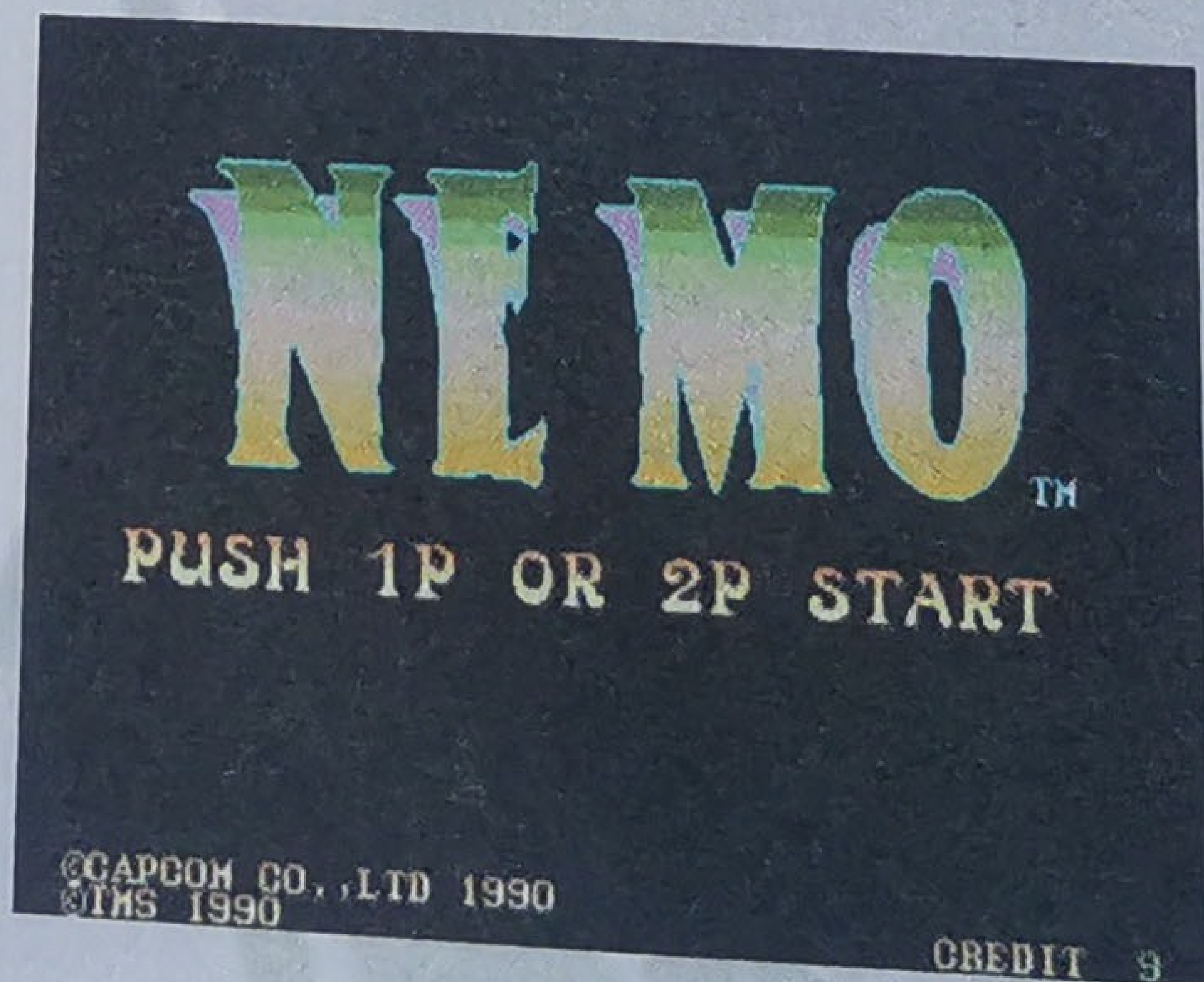
梦幻冒险

Nemo

ROM名：nemo.zip　　游戏厂商：Capcom　　年份：1990

和往常一样宁谧的深夜，一位名叫NEMO的小男孩正准备进入梦乡时，却发现他的床前多了几位特殊的朋友。他们是从梦境中的童话王国赶来的特使，奉国王之命来邀请NEMO去往他们的世界，一段奇异的梦幻冒险就这样开始了。

正像这款游戏的名字一样，整个冒险旅程都是在这种充满童话色彩的梦境中展开的。缓缓行驶的火车，把厚厚的白云作为落脚点的天空，还有阴云密布的海上，阴森的恶魔古堡中，我们的主角用手中的魔杖与各种各样的敌人展开战斗。除了魔杖的攻击外，跳起来踩到敌人身上也会对其造成伤害。在这个游戏的第二关我们还会发现一些与FC经典游戏《松鼠大战》相似的地方，这里出现了许多巨大的书本和齿轮，我们需要控制角色在这些地方爬来钻去，还可以捡起箱子或者螺丝钉扔向敌人。游戏的难度不是很高，玩起来很容易让我们怀念起童年的那种充满幻想的快乐时光。

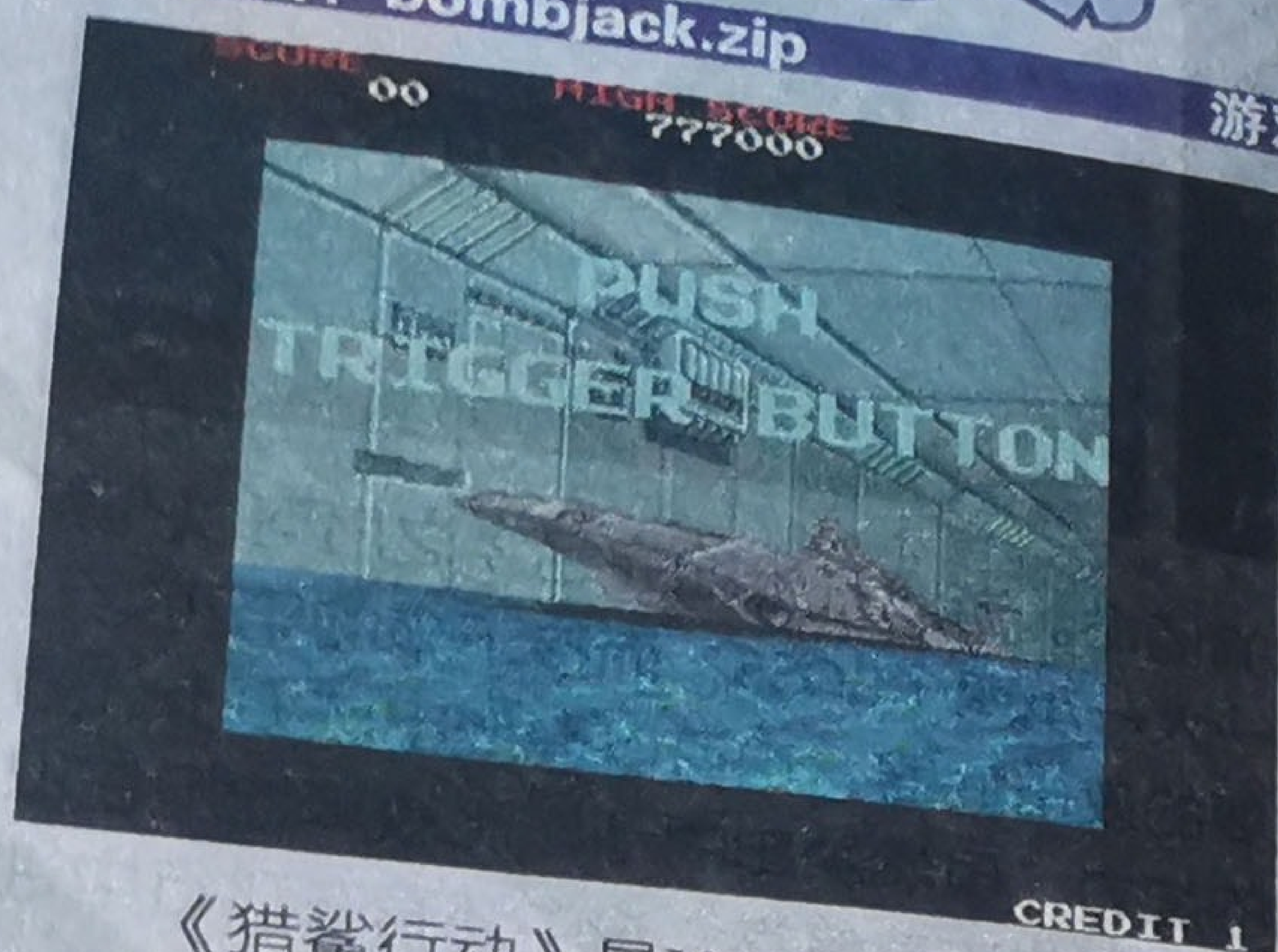




猎鲨行动

ROM名：bombjack.zip

游戏厂商：Tehkan





Battle Shark

年份：1989

《猎鲨行动》是1989年Taito发售的一款主视角射击游戏，玩家控制一艘深海中的潜艇通过望远镜发射鱼雷来攻击敌人的潜水艇。游戏中鱼雷的数量有限，只能随时间缓慢地恢复，这就要求玩家的攻击要尽可能地精准。用鱼雷打中一些球形的道具后可以获得各种能力的提升，比如鱼雷数量的增加、潜艇HP的回复或者是武器威力的加强等等。由于是主视角游戏，敌人发射的鱼雷我们也会面对面清晰地看到，被击中时屏幕会剧烈晃动，眼前的玻璃上也会留下一块破碎的痕迹，这些都加重了游戏的真实感和代入感。



小鸡益智方块

ROM名：plotting.zip

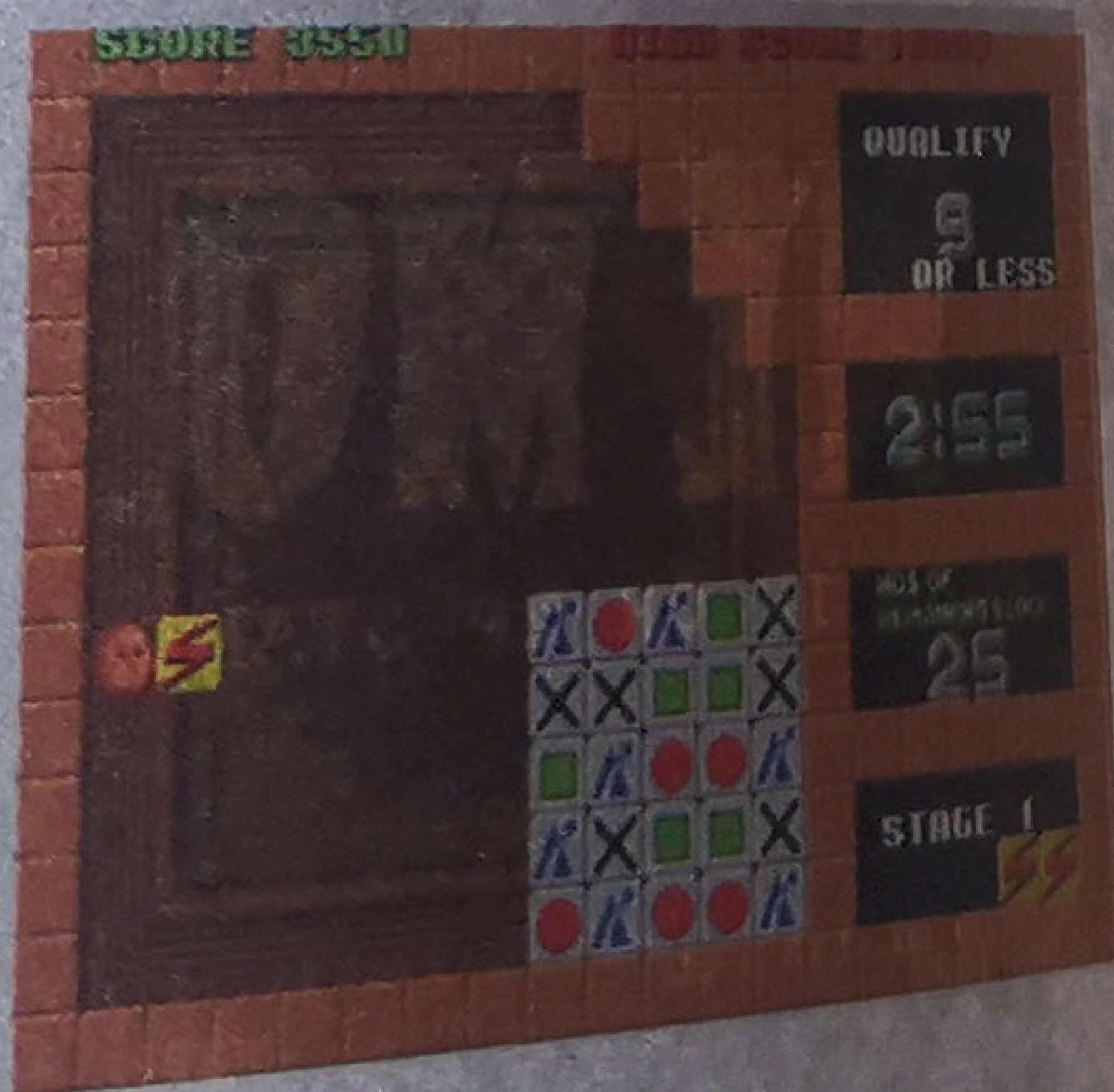
游戏厂商：Taito

Plotting

年份：1990

一款操作简单但很需要动脑筋的游戏。玩家需要操纵一只可爱的小鸡蛋通过扔方块的方式来消除屏幕右下角的方块，与手中方块相同的会被打下去，取而代之的是它紧挨着的另一个方块。当屏幕内的方块总数降到十个以下时就能过关。如果不注意的话会出现没有同类方块可打的情况，这时会被判定减去一条生命。随着游戏的进行后面的关卡里还会出现各种各样的障碍，喜欢这类方块益智游戏的朋友可以试一下。





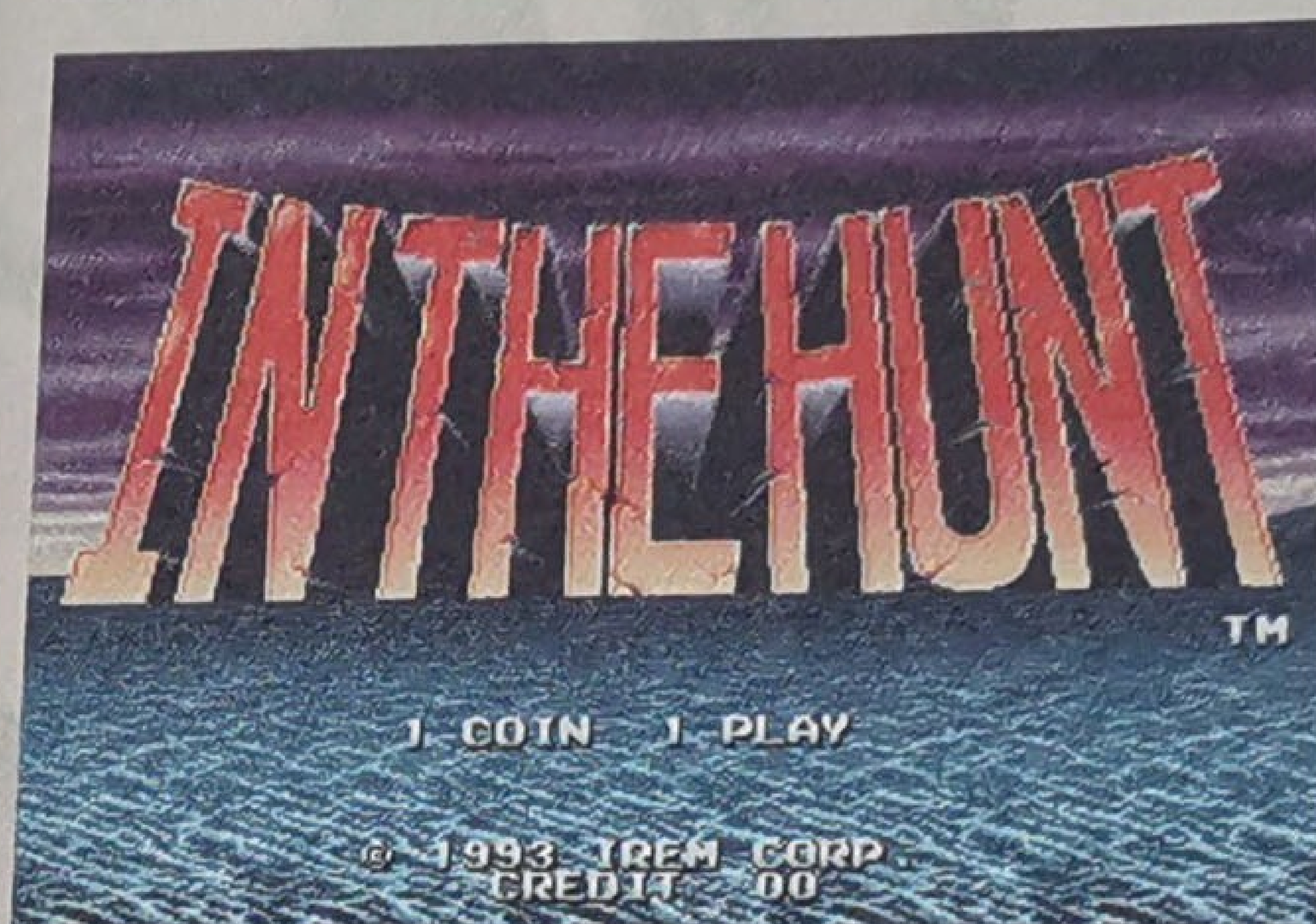
经典游戏推荐

横板射击游戏系列



海底大战争

中文名	海底大战争	英文名	In The Hunt	ROM名称	inthunt.zip
制作厂商	Irem	年份	1993	模拟器	MAME









多年之后，在日益加剧的温室作用下，地球两极的冰川开始大面积融化，人类几千年的文明很快被巨大的自然力量所吞噬，往昔高耸入天的摩天大楼都被深深地埋入了海底深处，随之而来的是世界秩序的混乱，战争四起。其中的一个好战组织利用自己的科学技术将总部安置于海底深处既而肆无忌惮地依靠武力统治这着个星球上残存的文明。为了将其摧毁，一场潜入深海的作战开始了……

《海底大战争》是由Irem旗下的一个小组开发的以深海为背景的射击游戏，许多人第一眼看到这款游戏都会从风格上联想到《合金弹头》系列，因为无论是游戏的画风还是那种爽快的爆裂破坏感二者都很相似。其实这个小组在开发完《海底大战争》后不久就离开了Irem并组建了自己的公司“Nazca Corporation”，也正是Nazca为Neo Geo开发了合金弹头系列，所以二者的相似就不足为怪了。与“合金”系列一样，《海底大战争》也是街机玩家们不可错过的一款经典游戏。

深邃的海洋，承载着人类的许多梦想，也承担着人类残酷的战争。作为90年代初期的一款大型的横纵结合的过关游戏，《海底大战争》可以说是把这种深海大战刻画到了相当完美的程度，用无处不在的崩塌与破坏给带给我们一种久久难忘的视觉冲击。到处是倒塌的建筑残骸，到处是掉落的飞机和潜艇的碎片，地上建筑物那种如同玻璃一般被疯狂震碎的感觉会让人觉得这种爽快的破坏感才是战争的真谛所在。然而这款游戏惊人的难度也在无时无刻地提醒我们，战争是残酷的。我们所驾驶的两艘小小的潜水艇在敌人海陆空三方密集的火力夹击下实在是显得太脆弱了。潜水艇移动的速度慢，受攻击判定面积又大，能在如此混乱的夹缝中生存下来实属不易。虽然游戏只有六大关卡，但每一关都有自己独特的风格，BOSS战也都是惊心动魄，尤其是第四关那个海底的岩石巨人，从一开始就紧追不舍，在无形中给人带来了很大的压迫感。



爱德华 蓝迪

横板动作游戏系列

中文名	爱德华 蓝迪	英文名	The Cliffhanger Edward Randy	ROM名称	edrandy.zip
制作商	DATA EAST	年份	1990	模拟器	MAME

即使是以现在的眼光来看，《爱德华 蓝迪》仍然是一款极富创意的游戏，用复杂的2D画面来尽可能的展现出3D的视角和动态的游戏场景，虽然限于当时的技术表现力游戏的画面还是显得有些粗糙，但这种大胆的创作理念还是让我们在体验过之后不禁再次向DATA EAST这家优秀的厂商致敬。



游戏大概讲述的是1930年，在欧洲的某个国家，一个名为“Dark Ogre”的将军正在秘密研制一种拥有巨大杀伤力的武器。其中的一个科学家在得知自己被操纵在制造这种可怕的武器时决心逃走，并把研究中的核心部件——一枚棱柱形的宝石交给了他的孙女夏洛特。Dark Ogre得知此事后马上派出全部兵力追查宝石的下落，而此时的夏洛特却逃到了正沉浸在与女友约会的甜蜜中的爱德华·蓝迪的家中。这时的爱德华突然发觉，自己已经被卷入了这场妄图毁灭世界的巨大阴谋之中。



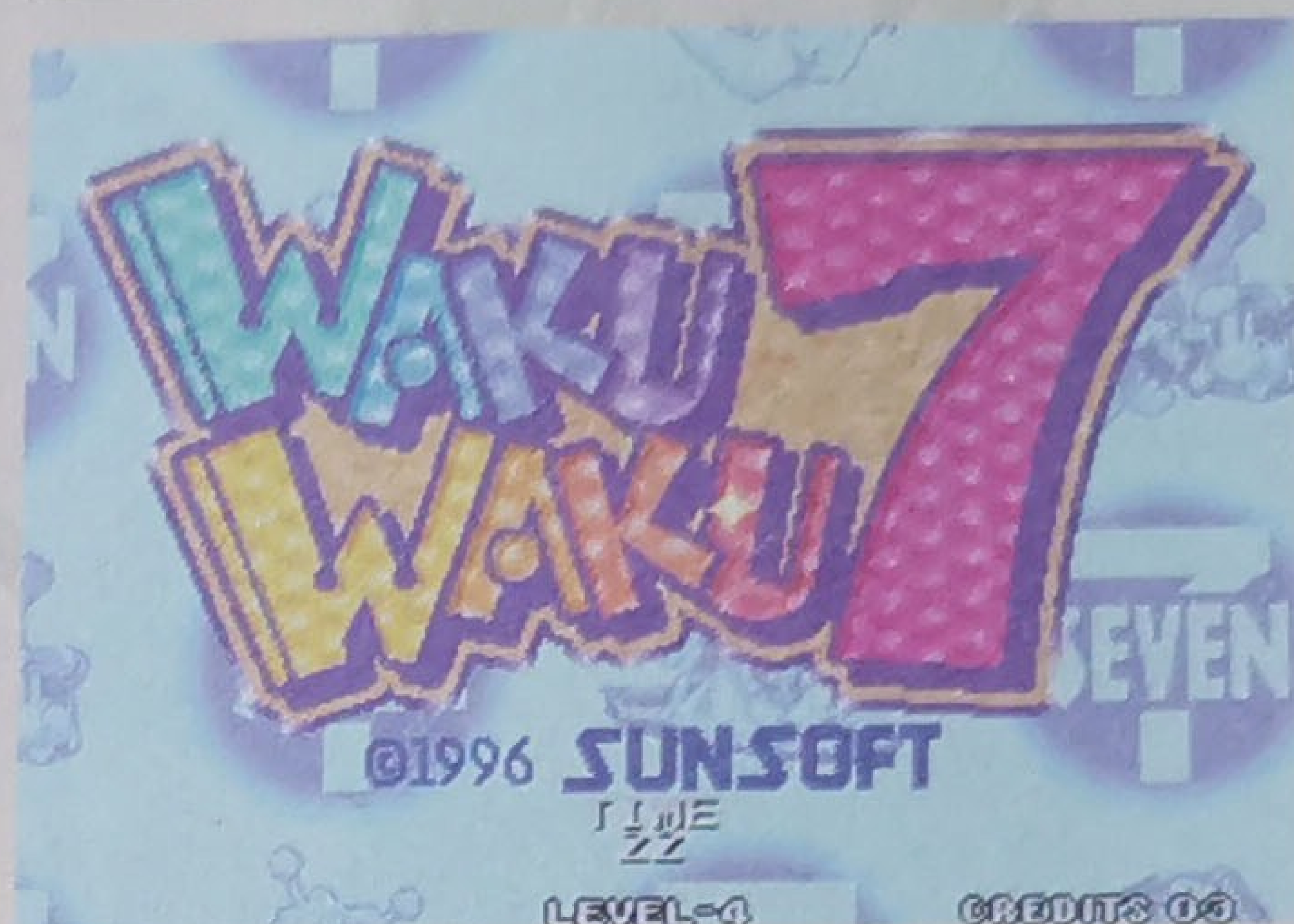
正如游戏名中的Cliffhanger一样，游戏中的场景个个都是惊险万分，在激流的山涧中的小船上，在呼啸疾驰的火车上，还有高空中飞机的机翼上，主角就在这样的环境下与敌人进行殊死的搏斗。如果拍成电影的话，相信这些特技效果绝对是好莱坞大片中最震撼的场面。这样的条件下仅凭简单的跳跃是很难应付的，好在游戏中唯一的武器鞭子除了攻击敌人之外还可以用作吊钩扒住飞机或者火车来进行翻越，这也使游戏中的场景显得更加惊险。由于整个游戏过程中主角都在不停的奔跑，跳跃，所以从头到尾《爱德华 蓝迪》中没有设置任何的加强武器或加强自身能力的道具，而是给主角设计了丰富的动作作为弥补，比如方向键与跳跃键同时按下会做出翻滚的动作（有攻击效果），斜上按住方向键可以快速向前奔跑，在空中按住下可以踩在敌人身上，还有在山谷中可以通过翘起吉普车来撞击敌人等等。可以说，DATA EAST总能以这种独特的创意和风格吸引住我们，如果今天DATA EAST依然活跃的话，相信它仍能给我们带来很多超前的创作理念。



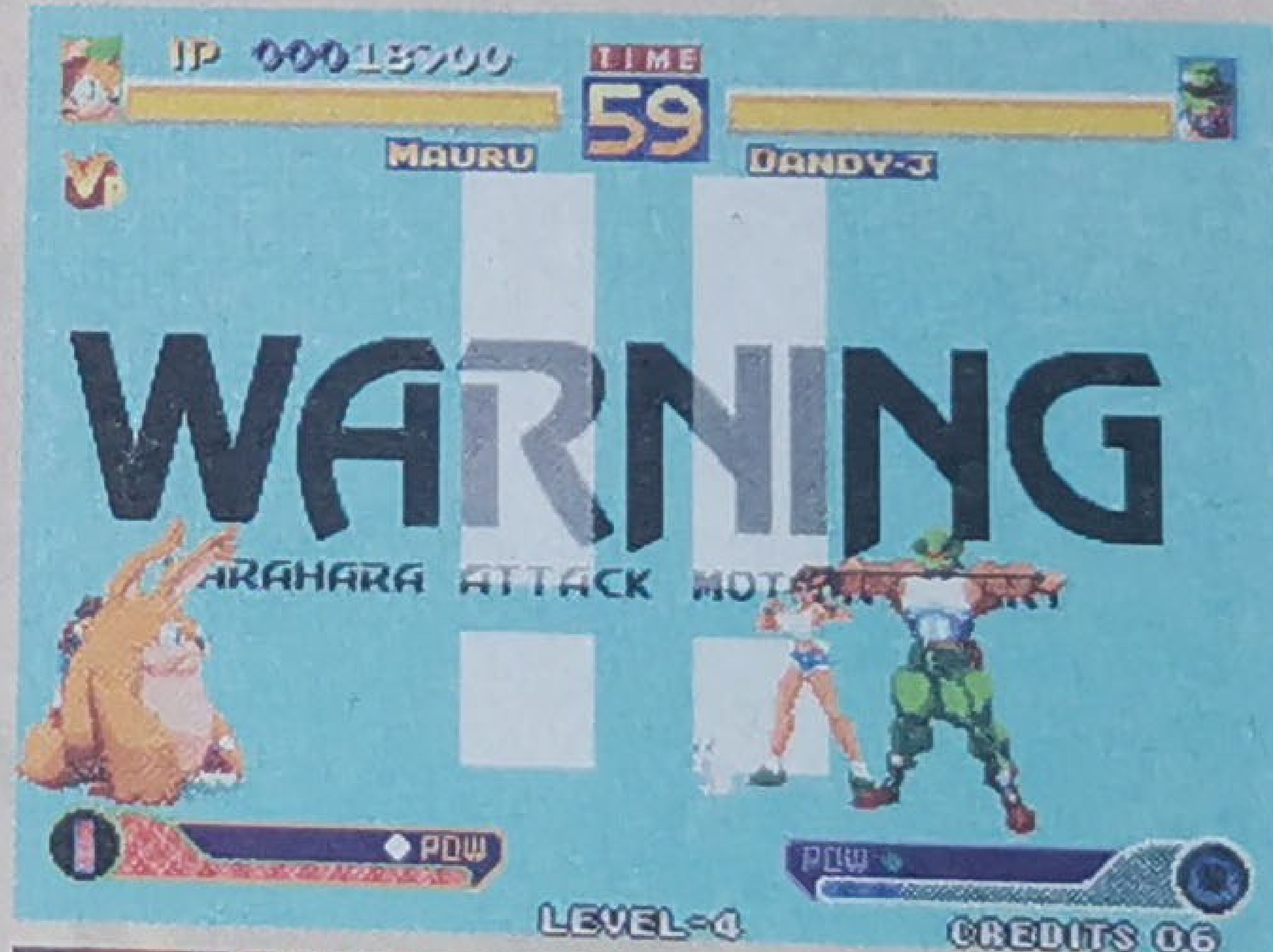


MAME 火热火热7

中文名	火热火热7	英文名	Waku Waku 7	ROM名称	wakuwak7.zip
制作厂商	SUNSOFT	年份	1996	模拟器	MAME









不要被这个游戏的名字迷惑住，历史上并没有“火热火热1，2，3”等等，数字7在这里代表的是游戏中的七个主要角色。这是1996年SUNSOFT公司出品的格斗游戏，可能是因为当时格斗游戏的大量涌现，这款游戏并没能取得太高的成就，但游戏里十分卡通搞笑的人设还是吸引了不少人来玩，简单的出招也让并非格斗高手的玩家能迅速上手。

和当时的许多四键位格斗游戏一样，《火热火热7》中大部分招式用“↓↘→ A/B”，“↓↙← A/B ”或者“→↓↘ A/B”就可以发出来，而绝招的发动则是用“→↘↓↙←→ C+D”和“→↘↓↙← D（近身时）”等类似的搓招。对战时屏幕下方的气槽会以很快的速度上涨，蓄满一个以上就可以发出绝招了。除了游戏中会给出提示的这些招式之外，每个角色都有一个隐藏的超级必杀，发出方法一般为“↓↓A+B/C+D”。这种超必杀威力高，攻击面积大，而且在出招前屏幕上会出现“WARNING”的字样和警报的声音，一般情况下对手中一个这样的大招后一半左右的血量就没了，但它也有一个很大的缺点就是需要一段时间的蓄力，容易被对方破坏掉。游戏中还加入了一些细节动作，比如对手倒地后输入“上+任意攻击键”可以追加攻击，在被对手击飞时迅速按下C或D可以通过踢墙迅速返回等等，这些比较贴心的设计也使游戏节奏加快了不少。

游戏中除了这七名角色之外还有两位BOSS，分别是第四关戴着武士头巾的沙袋和最后一关的巨大黑色炸弹，风格同样十分活泼搞笑，但总起来说出场角色还是偏少了一些。不过游戏幽默的风格和华丽的招式还是很值得一玩的，在一些角色放出超必杀时屏幕还会自动进行拉伸缩放，看起来很有气势。《火热火热7》还有一个土星移植版，里面加入了“单人模式”和“选项调节”等多种要素，喜欢这款游戏的朋友可以试一下。

微风的街机海报馆

如今MARVEL漫画改编的电影大热，其实CAPCOM早早就与其合作了。



这是纯粹的一款MAEVEL漫画英雄会战。



漫画英雄大战超级街头霸王，爽快的喧哗格斗时代到来了！



漫画英雄迎来了整个CAPCOM团队的挑战，双方泾渭分明啊。



美版的MVC的海报风格与日版大有不同，似乎抽象了许多。

眼睛厂在20世纪90年代的时候出品过很多经典的街机游戏。



传说中的电精一代，海报上清晰可见可操角色是6名。



铁甲万能侠，眼睛厂对机器人的执着是世所共知的。

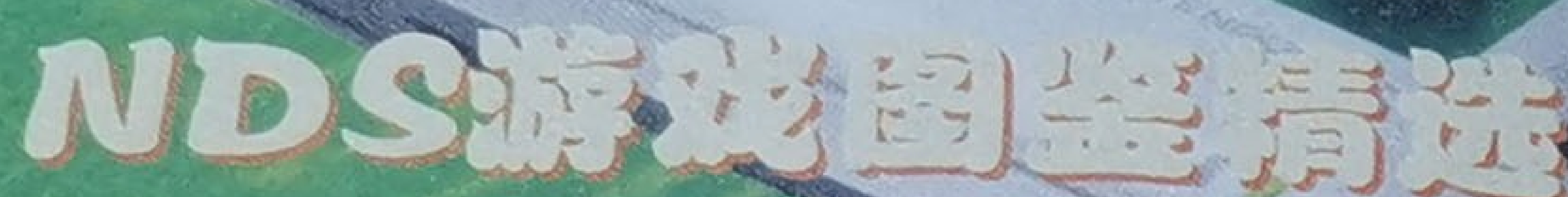


MAME当时支持这个龙珠的时候可是引起一阵热潮的说。



经典的特摄作品奥特曼，现在的小孩在都叫他咸蛋超人！

文/散兵X+B
责编/Cotolo



NDS游戏图鉴精选

英文名称	Itadaki Street DS - Dragon Quest Super Mario		
中文名称	开动街道DS-勇者斗恶龙和超级马里奥		
游戏公司	Squaer-Enix	游戏版本	日版
游戏编号	1157	DUMP 日期	2007-06-19
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	TAB

游戏简介

Square-Enix的开动街道系列的最新作《开动街道DS-勇者斗恶龙和超级马里奥》终于发售。开动街道系列是以购买店铺和股票积累资产，使自己成为最富有的人为目的的对战型桌面游戏。系列是以掷色子按点数前进的“大富翁”类游戏作品，和任天堂株式会社合作的本作，勇者斗恶龙系列和马里奥系列的角色将在游戏里登场，进行同台竞技。游戏中设置了大量的隐藏角色和极难获得的隐藏道具，需要耗费大量的游戏时间才有可能完美。

英文名称	Zelda no Densetsu - Mugen no Sunadoke		
中文名称	萨尔达传说-梦幻的沙漏		
游戏公司	Nintendo	游戏版本	日版
游戏编号	1158	DUMP 日期	2007-06-20
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	RPG

游戏简介

任天堂公司的经典作品萨尔达传说系列再度出击，这便是面向NDS平台的最新作《萨尔达传说-梦幻的沙漏》。通过NDS主机的无线联网功能，本作支持双人联机对战。游戏主人公是在萨尔达传说系列的FANS中知名度很高的少年林克，画面制作上以NGC版《萨尔达传说-风之杖》为基础，采用相同的可爱风格造型与故事背景，叙述系列主角林克为了寻找被幽灵船带走而行踪不明的女孩，而与寻宝航海家莱茵巴克一同出海前往四个岛屿进行冒险的故事。

英文名称	Transformers - Autobots/Decepticons		
中文名称	变形金刚		
游戏公司	Activision	游戏版本	美版
游戏编号	1161 1162	DUMP 日期	2007-06-20
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	ACT



游戏简介

2007年末，变形金刚的热潮席卷了大街小巷，一时之间所有的人都以拥有一款自己的变形金刚为自豪。NDS平台自然也不甘落后，NDS版的《变形金刚》让我们同样体验狂派和博派各自独特的魅力。在画面上来看，由于DS机型功能限制，在画面的表现上感觉并不完美。游戏任务相当的简单，主要是以表现机器人的破坏力为主。而且几乎游戏里遇到的所有东西都可以拿来当武器。在故事模式下根据任务时语音对话的提示，让任务变得相当容易上手。

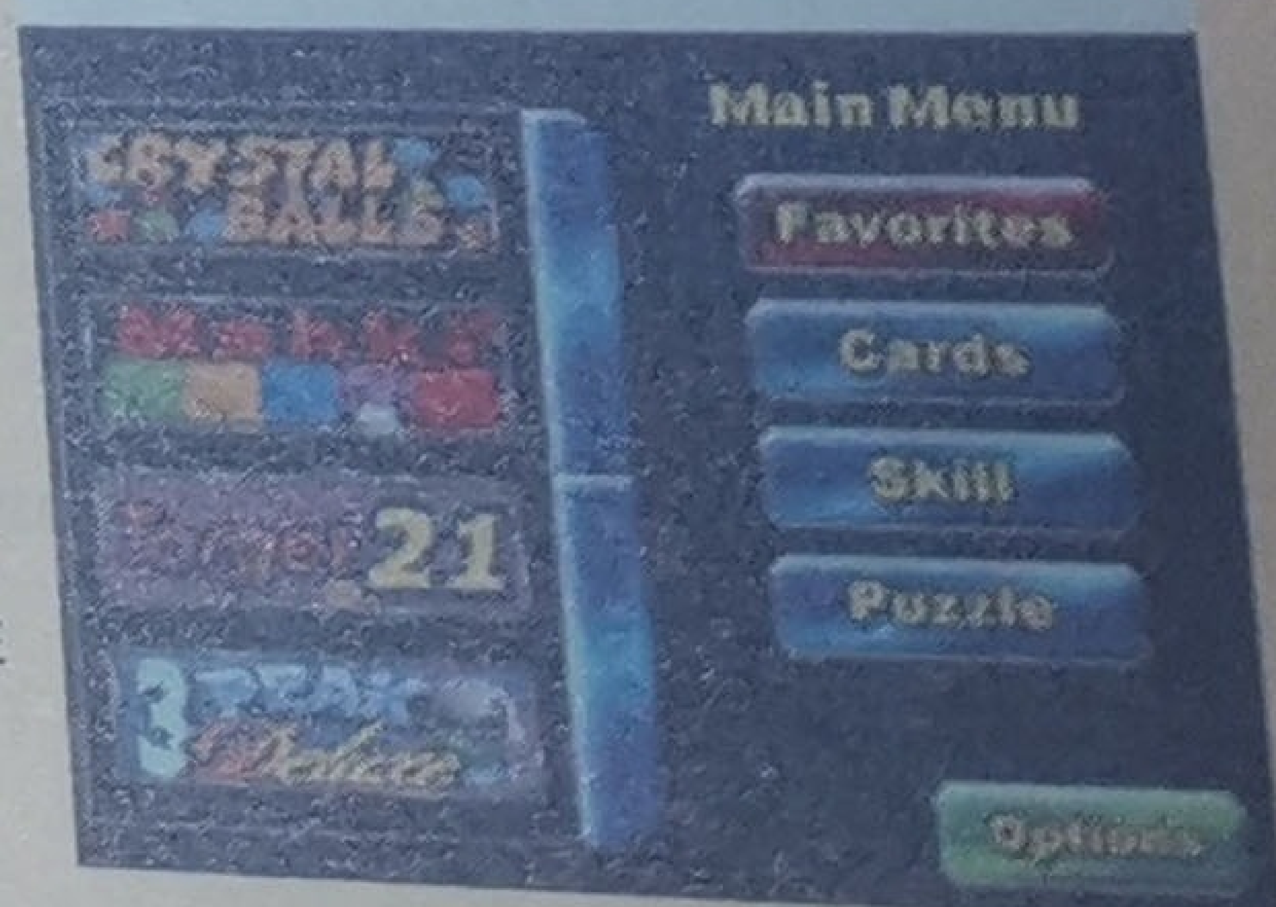
英文名称	Black Cat - Kuroneko no Concerto		
中文名称	黑猫的协奏曲		
游戏公司	Idea Factory	游戏版本	日版
游戏编号	1169	DUMP 日期	2007-06-21
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	RPG



游戏简介

从2000年开始连载，2004年连载完毕，2005时动画化，少年JUMP上连载的人气漫画《黑猫》，终于在NDS平台推出了动漫改编游戏。曾经暗杀了很多的要人，传说中的杀手黑猫作为“不吉利”的象征君临了黑暗世界。应该在两年前因为被判“秘密结社”被处刑的男子托雷音以世界的扫除人的身份在这个世界复活。加上同伴中有支配眼的斯维恩，擅长化妆且十分爱钱的林斯，“生物兵器”的伊吾，托雷音追赶着从前的对手克林多。

英文名称	TouchMaster		
中文名称	触摸大师		
游戏公司	Midway	游戏版本	美版
游戏编号	1175	DUMP 日期	2007-06-26
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	PUZ



游戏简介

这是一款休闲益智类的小游戏合集，操作方式特别针对NDS触摸功能而设定，乐趣横生。游戏中收录了23款充分利用NDS触摸功能的迷你游戏，由于操作简单，任何人都能够立刻感受到游戏的乐趣。这23款游戏包括：经典扑克接龙、找字、水晶球、上海麻将等等，游戏支持通过网络进行全球排名以及对战，通过辛苦努力得来的成绩，拿到网络上与同好们分享的感觉一定非常不错。

英文名称	Harry Potter and the Order of the Phoenix		
中文名称	哈里波特与凤凰社		
游戏公司	EA	游戏版本	美版
游戏编号	1176	DUMP 日期	2007-06-26
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	ACT

游戏简介

EA和华纳兄弟合作开发的游戏《哈里波特与凤凰社》发售了。游戏的发售日期定为2007年8月和J.K.罗琳所写的系列小说第5部的电影上映时间同步。作为哈里波特系列的第五代游戏，《哈里波特与凤凰社》基于小说原著和电影改编而来。以哈里波特在霍格沃茨魔法学校的第五年学习为背景，提供众多视觉效果精致的探险关卡，完整充分地展示原著中的冒险经历。游戏自由度颇高，玩家不但可以选择操作哈利波特，还能控制魔法学校校长邓布利多、天狼星等角色。

英文名称	Kawa no Nushi Tsuri - Komorebi no Tani, Seseragi no Uta		
中文名称	川钓高手-树荫谷的流水之歌		
游戏公司	Marvelous	游戏版本	日版
游戏编号	1179	DUMP 日期	2007-06-28
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	ETC

游戏简介

虽然是小作品，但是游戏要素还是非常的多。钓鱼的过程本身就是一个小游戏，不同的钓鱼地点可以钓到的鱼也不一样，钓得的大小也不同。收集要素十分的丰富。钓鱼获取SP值换更好的装备，以及获取各种钓饵。与人比试，获得新的称号。钓得的鱼可以做任务，可以喂养你的小妖怪，使其成长，获得更多的能力来帮助你。努力的钓鱼，钓大鱼，将记录一次次刷新，收全图鉴。除了帮助自己的妖怪以外，还有不少妖怪作为NPC出现，给予玩家小小的提示。

英文名称	Days of Memories		
中文名称	记忆之日		
游戏公司	SNK Playmore	游戏版本	日版
游戏编号	1184	DUMP 日期	2007-06-29
游戏容量	128 Mbit	游戏类型	ETC

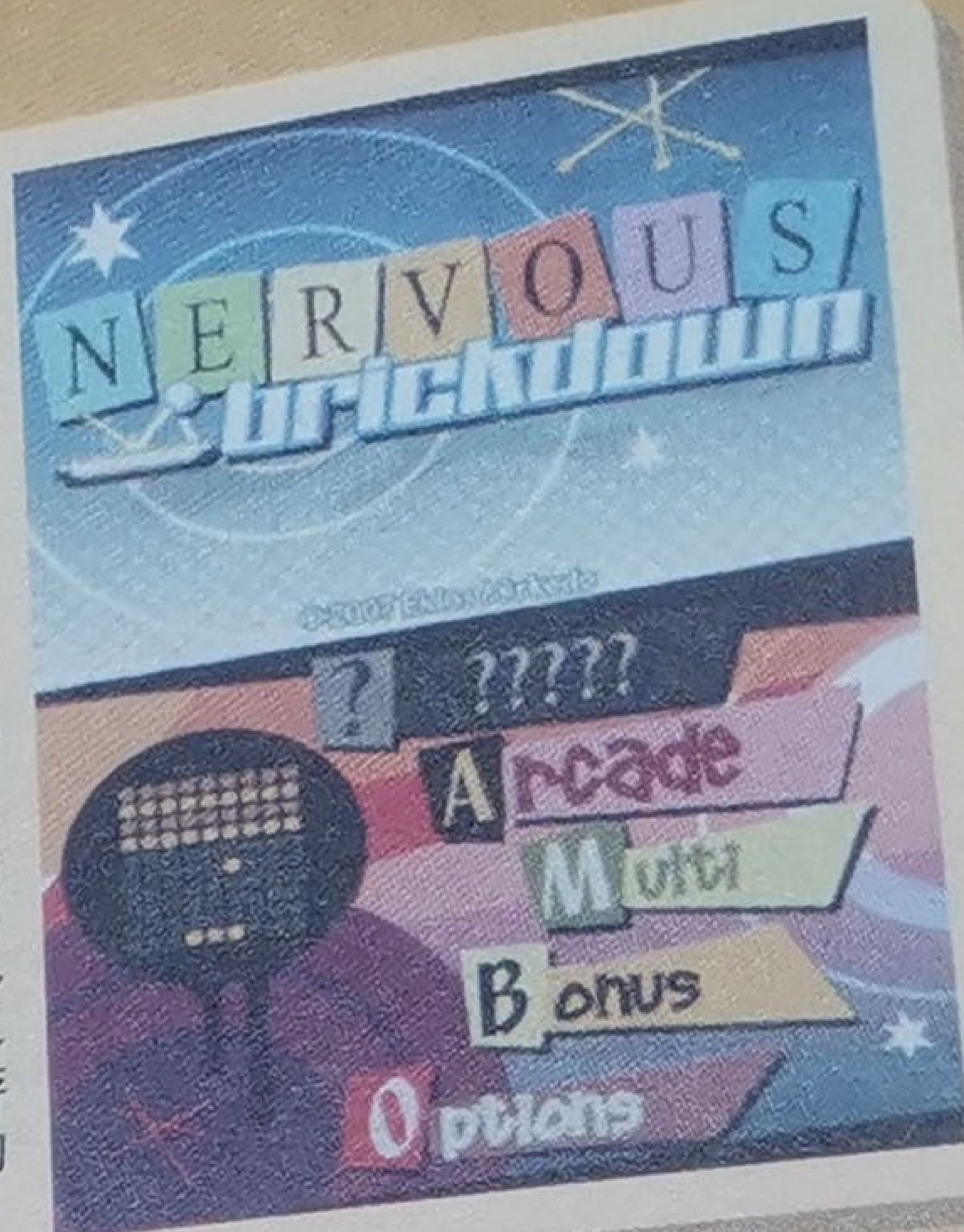
游戏简介

《记忆之日》是 SNK Playmore 在日本 i-mode 手机网站SNK WORLD-i所推出的i-mode手机版恋爱模拟游戏。本次的NDS版是集合手机版系列作3款作品而成的合集，游戏中玩家将扮演原创男主角，在现代与古代的日本，以学生或是浪人的身分，与麻宫雅典娜、藤堂香澄、不知火舞、坂崎百合、列欧娜、京、娜可露露、米娜、色等，来自《拳皇》、《龙虎之拳》、《饿狼传说》、《侍魂》、《越南大战》等系列作的女性角色们相遇、相知与相恋。

英文名称	Nervous Brickdown		
中文名称	惊险碰撞球		
游戏公司	Eidos	游戏版本	美版
游戏编号	1185	DUMP 日期	2007-06-26
游戏容量	128 Mbit	游戏类型	PUZ

游戏简介

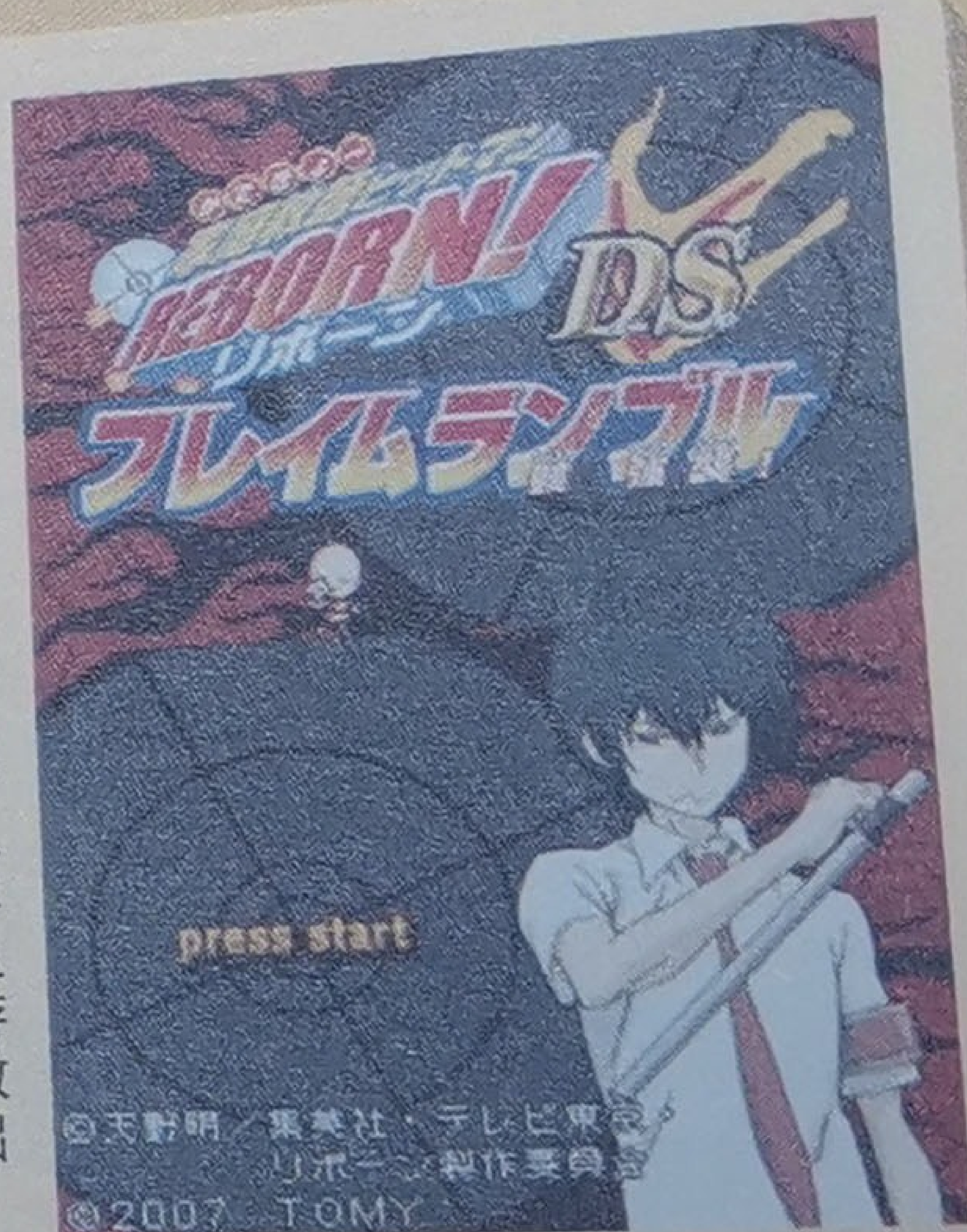
一说到打砖块，很多人肯定会想到简单、重复而又枯燥这些特点，实际上这个砖块游戏却并非单纯如此。在不同的关卡中，有时需要用嘴对着麦克风吹的方法吹走鬼魂避免它阻挡了你的击球，用点的方法杀死大白鲨避免被它吃掉。制作公司充分发挥游戏的创意与NDS机能的结合，把最原始的打砖块游戏，变化成一个丰富又突破传统的另类有趣游戏。在游戏中还隐藏了一个小游戏，在玩家突破了某些关卡后，才能进入这个小游戏的部分。



英文名称	Katekyou Hitman Reborn! DS - Flame Rumble Mukuro Kyoushuu!		
中文名称	家庭教师杀手Reborn! DS-火焰决战骸强袭!		
游戏公司	Tomy	游戏版本	日版
游戏编号	1186	DUMP 日期	2007-06-28
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	ACT

游戏简介

以人气动画和漫画《家庭教师杀手Reborn!》为题材的摇色子游戏登场了。本作名为《家庭教师杀手Reborn! DS-火焰决战骸强袭!》，与前作那款小游戏合集不同，这次的新作是一款比较热血和恶搞的多人大乱斗游戏，游戏的整体玩法和风格比较类似于《少年JUMP大冒险》。由于这次是由Tomy出品，所以在手感上并没有那么舒服，但相比起Tomy以前出的那几款火影游戏来说还是有了不错的进步，尤其是在忠实原著方面做得非常的好，原著中出现的主角角色几乎都在游戏中出现了。



英文名称	Doki Doki Majo Shinpan!		
中文名称	心跳魔女神判!		
游戏公司	SNK Playmore	游戏版本	日版
游戏编号	1191	DUMP 日期	2007-07-03
游戏容量	1024Mbit	游戏类型	ETC

游戏简介

游戏讲述的是以前的世界中的确有一些魔法存在，同样也有一些魔女居住，但是时间不长，那样存在着的魔女就被人们所遗忘。但是，在现代……一阵急促的电话铃声把主角从睡梦中惊醒，主角毫不犹豫地挂断了电话继续着自己的回笼觉。然而在梦里，主角遇见了天界的大天使，并指派主角为“魔女特搜队”成员，本着消灭邪恶魔女势力的伟大目标，主角因为“善良”不幸成为了“被选中的勇者”，开始了搜寻魔女的冒险历程……



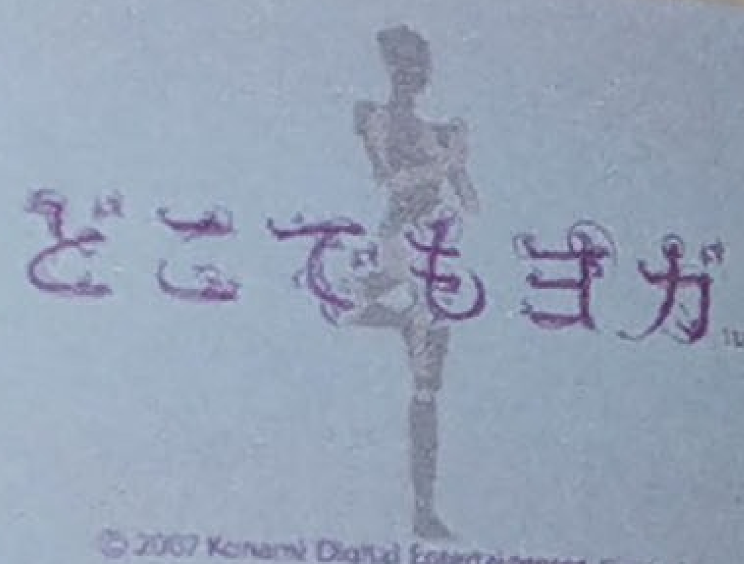
英文名称	Treasure Gaust - Gaust Diver - Crimson Red/Deep Blue		
中文名称	磁幽灵猎人-绯红版/深蓝版		
游戏公司	Bandai Namco Games	游戏版本	日版
游戏编号	1195 1234	DUMP 日期	2007-07-04
游戏容量	256 Mbit	游戏类型	RPG



游戏简介

本作为一款类似昆虫采集的作品，玩家必须在城镇里到处探索，借由侦测喜欢恶作剧的磁幽灵所散发的磁灵波，将它们给一一抓起来。另外本作根据一开始的磁幽灵同伴不同，还将会分成绯红版以及深蓝版两个版本，让玩家可以依照自己想要的同伴来决定想买的版本。游戏最大的特色是使用麦克风来捕捉磁幽灵怪兽。玩家可以使用NDS的麦克风对环境周遭的各种声音进行收集，然后系统会分析并产生各式各样的“磁幽灵”怪兽，并驱使这些怪兽进行战斗。

英文名称	Doko Demo Yoga		
中文名称	随身瑜伽		
游戏公司	Konami	游戏版本	日版
游戏编号	1201	DUMP 日期	2007-07-05
游戏容量	1024 Mbit	游戏类型	ETC



游戏简介

随身瑜伽是以KONAMI运动俱乐部的健康运动“ビランクスヨガ”为基础，追加了瑜伽相关的多种多样的知识，提倡新的瑜伽风格的软件。由运动俱乐部的教练和和健康运动的开发者全面合作开发。在印度，“瑜珈”是分成主要两类，一类是运动瑜珈（哈达瑜珈），一类是心灵瑜珈。但现代人较熟悉的是一种当作运动来做的瑜伽。瑜珈源自于古印度，练习瑜珈的目的在去除心理与生理的痛苦，以达到一种平衡的状态。由Konami制作的“随身瑜伽”现在在NDS主机上登场。将NDS作为随身瑜伽教练，令你在家也能“无师自通”进行修炼。

英文名称	Rockman ZX - Advent		
中文名称	洛克人ZX Advent		
游戏公司	Capcom	游戏版本	日版
游戏编号	1211	DUMP 日期	2007-07-11
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	ACT



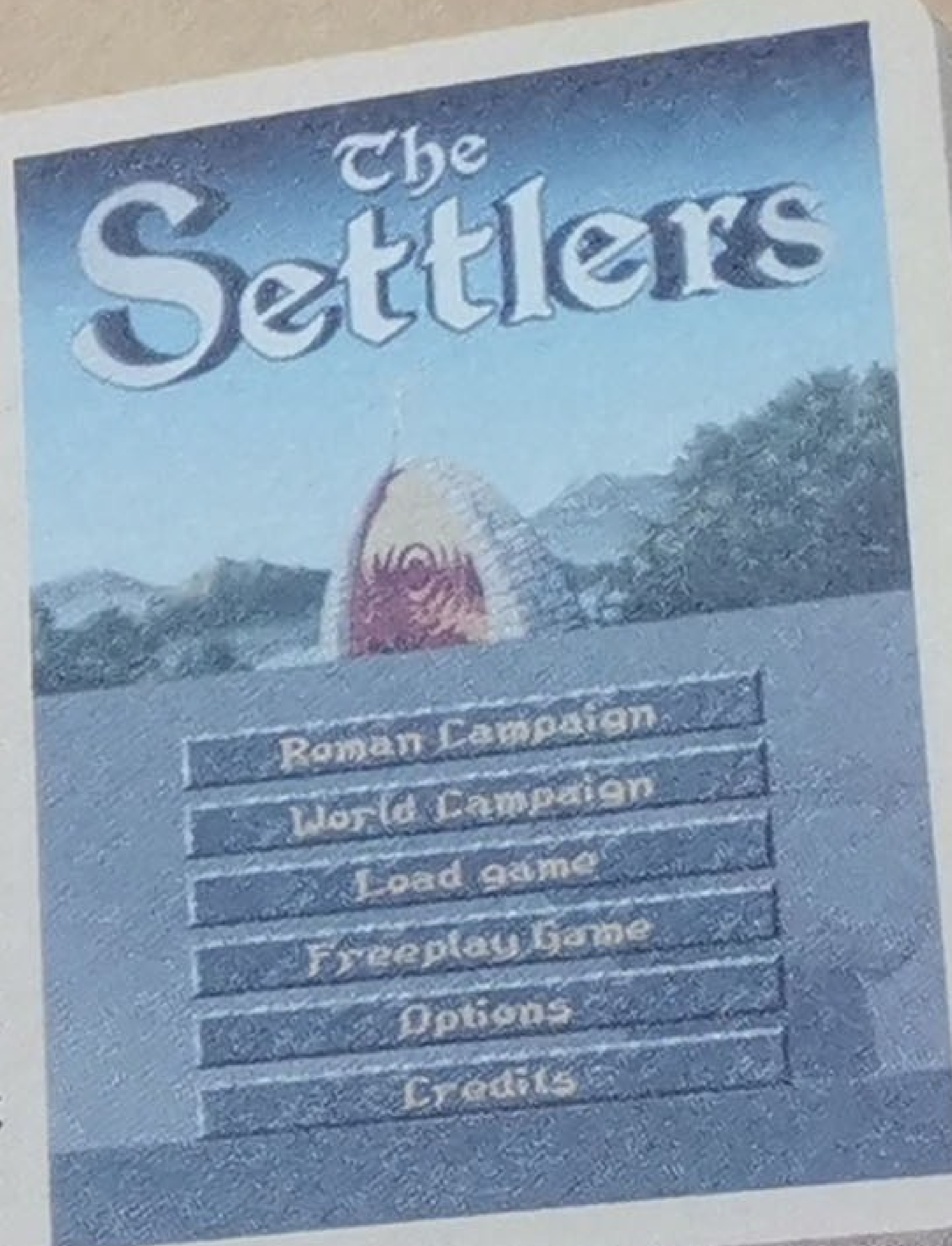
游戏简介

本作依然由CAPCOM制作，是洛克人系列于NDS平台的最新作，这一系列游戏的基本游戏方式是以战胜敌人进而拷贝对方的战斗能力，直到利用各种能力通关，已经成为家喻户晓的经典横向卷轴动作游戏。本作品故事发生在前作《洛克人ZX》的数年后，描述的是丧失记忆的主角格雷与猎人雅雪在一次偶然的危机中得到了神秘的生命金属Model A，两人利用Model A的力量变身为洛克人所展开的冒险故事。玩家可以在游戏中分别进行两人的专属故事“Gray篇”与“Ash篇”，让玩家可以从不同的角色视点来体验本作的丰富内涵与乐趣。

英文名称	Settlers, The		
中文名称	工人物语		
游戏公司	Ubi Soft	游戏版本	欧版
游戏编号	1212	DUMP 日期	2007-07-11
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	SLG

游戏简介

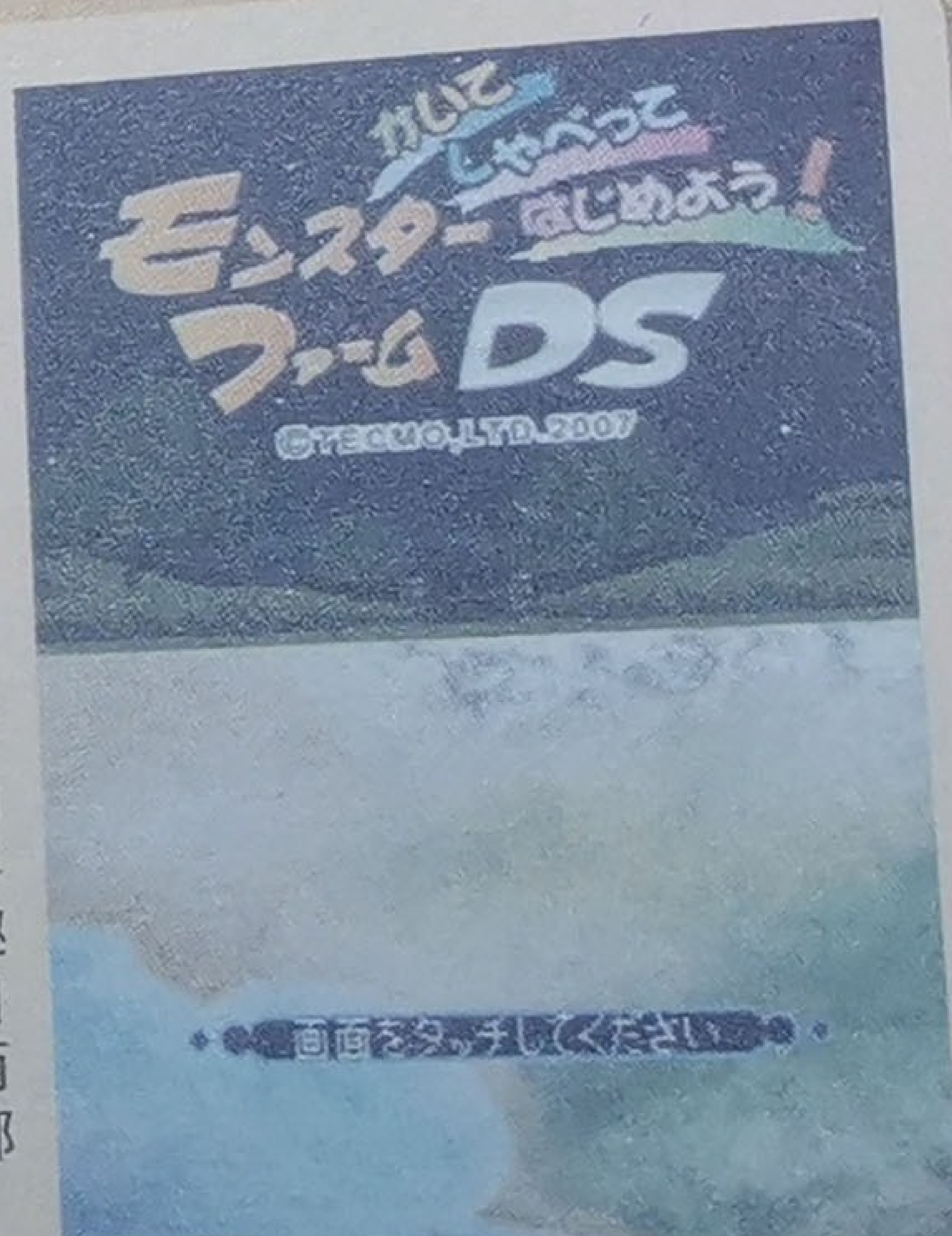
Blue Byte制作经典策略游戏《工人物语》自诞生13年以来，首次进军掌机平台。《工人物语》DS版的情节大致是，由于船的失事，你被困在了一个孤岛上，因此，你和你的船员们需要尽快建造住房、挖矿、预备食物，并且要建立军队抵御侵略者的入侵。《工人物语》DS版共有两个战役，罗马战役和世界战役。游戏中共有4个势力，分别是罗马人、维京人、亚洲人和努比亚人。游戏提供了30种职业、6种军事单位以及变化多样的陆上景观，比如雪、熔岩、沼泽和森林。



英文名称	aite Shabette Hajimeyou! - Monster Farm DS		
中文名称	画画说话开始吧!-怪物农场DS		
游戏公司	Tecmo	游戏版本	日版
游戏编号	1214	DUMP 日期	2007-07-12
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	SLG

游戏简介

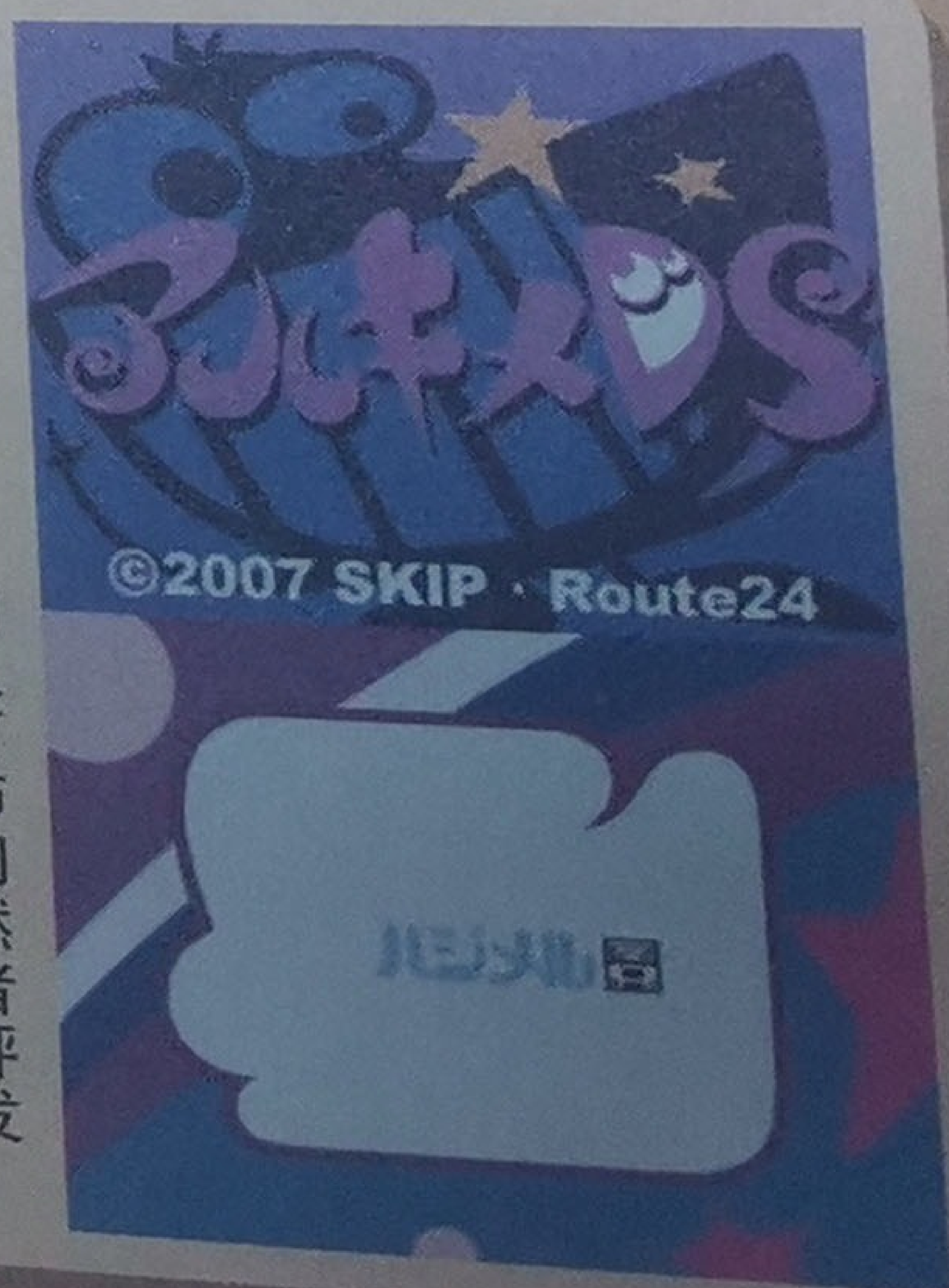
这款以育成为主题的游戏《怪物农场DS》是怪物农场系列诞生10周年的纪念作，游戏以模拟养成的形式对农场里的怪物进行培养，成长壮大后的怪物即可参加相应等级的比赛，从而在比赛中脱颖而出、拔得头筹。丰富的怪物种类和各种各样的怪物作成系统使游戏更添趣味。作为一款以育成为主题的游戏，养育怪物的过程自然是游戏的主旨。怪物分为“力量系”和“智慧系”两种类别，在领养怪物时会被告知你所领养的怪物属于哪个系，此后就要针对它的系别来进行着重培养。



英文名称	Archime DS		
中文名称	搞笑特训班DS		
游戏公司	Skip	游戏版本	日版
游戏编号	1222	DUMP 日期	2007-07-18
游戏容量	64 Mbit	游戏类型	PUZ

游戏简介

《搞笑特训班DS》是一款以“幽默&欢笑”为主题的交流软件。本作一个人是无法玩的，是对应从2人到4人的专用游戏，但是对应互相下载游戏所以一张卡带也可以游戏。游戏的过程就像日本电视上常有的智力问答节目一样进行。首先决定一个出题者，其他人都是解决问题的人。出题者出的问题会显示到其他玩家的DS上。然后在出题者设定的时间内，其他玩家传送答案到出题者的DS上，出题者根据回答问题的先后以有趣程度进行评分。除此之外还有多种有趣的玩法，就要靠大家自己发挥想象力去发掘了。



英文名称	Tantei Jinguuji Saburou DS - Inishie no Kioku		
中文名称	侦探神宫寺三郎-遥远的记忆		
游戏公司	Arc System Works	游戏版本	日版
游戏编号	1223	DUMP 日期	2007-07-19
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	AVG



游戏简介

作为系列20周年纪念作品的本作，玩家将扮演在歌舞伎町经营侦探事务所的神宫寺三郎，挑战超高难度的犯罪案件，而此次案件的嫌疑人正是神宫寺三郎本人，神宫寺三郎将如何破案查明真凶呢？解决疑难事件的关键是“神宫寺”所持有的东西“物品”和“香烟”。用便携电话、名片以及记录调查信息的笔记等物品是解决疑难事件的捷径。当调查走进死路的时候，掏出熟悉的香烟及火机，冷静地把握当前的事态解决事件。你是否能把出现在“神宫寺三郎”面前的12个疑难事件都解决吗？

英文名称	Naruto Shippuuden - Saikyou Ninja Daikesshuu 5 - Kessen! 'Akatsuki'		
中文名称	火影忍者疾风传-最强忍者大集结5-决战!'晓'		
游戏公司	Tomy	游戏版本	日版
游戏编号	1226	DUMP 日期	2007-07-20
游戏容量	512 Mbit	游戏类型	ACT



游戏简介

本作是Tomy公司的火影忍者疾风传系列第五部作品，游戏的风格没有多大的变化，依旧将沿袭系列第三部作品的横版动作过关游戏类型。除了无线通讯对战之外，还将支持Wi-Fi通信，玩家可以与世界的强者一决高下。“最强忍者大集结”系列已经是第3次登陆NDS（1代和2代是在GBA上），故事自然是从火爆异常的《疾风传》开始，原作中的人气角色都将登场，在战斗中也会相互支援，而这次鸣人的目标就是最强的S级犯罪集团--晓，决战的时刻终于到了。

英文名称	Taiko no Tatsujin DS - Touch de Dokodon!		
中文名称	太鼓的达人DS-触控音乐祭!		
游戏公司	Bandai Namco Games	游戏版本	日版
游戏编号	1235	DUMP 日期	2007-07-24
游戏容量	256 Mbit	游戏类型	ETC



游戏简介

《太鼓的达人》是音乐节奏游戏代表作，以日本传统乐器和太鼓为主题，结合多样化的乐曲、简单的操作与可爱逗趣的角色设定，获得众多玩家的喜爱。自2000年首度推出以来，目前已于大型电玩上推出第9代作品，并曾于PS2、PSP等平台推出家用版。本次的《太鼓的达人DS-触控音乐祭!》，是继PSP之后再次推出的掌机系列作，也是NDS上首款作品，承袭各系列作一贯的内容，收录横跨古典、民谣、童谣、游戏、流行与原创等多样化的乐曲。

英文名称	B-17 - Fortress in the Sky		
中文名称	B-17-空中堡垒	游戏版本	美版
游戏公司	Destination	DUMP 日期	2007-07-23
游戏编号	1236	游戏类型	STG
游戏容量	64 Mbit		



游戏简介

大约在八年以前，MicroProse发布了一部讲述空中堡垒轰炸机传奇的优秀飞行模拟游戏。空战射击类游戏《B-17-空中堡垒》便是该游戏的续昨，游戏由Skyworks负责开发，为NDS上为数不多的空战题材类游戏之一。游戏将使玩家置身于1944年秋德国的空袭最为激烈的时期。辅以真实的战场音效，玩家将直面20世纪最惨烈的战争。游戏将分为25个发生在法国、荷兰、芬兰、西班牙以及德国本土不同地方的任务。将炸弹准确地投向目标，不断地为争取荣耀而努力吧。

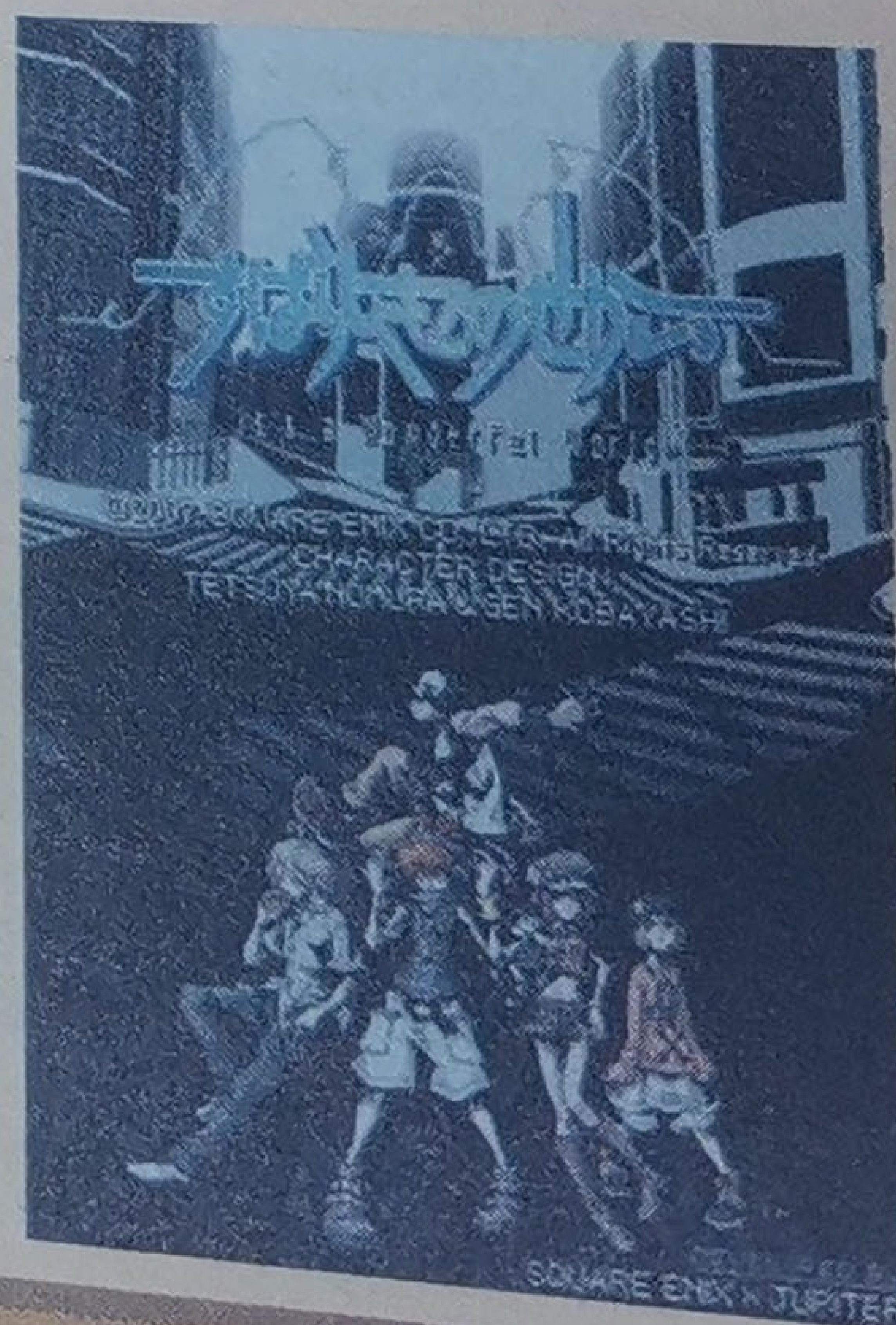
英文名称	Simple DS Series Vol. 18 - The Soukou Kihei GunGround		
中文名称	简单DS系列第18辑-装甲机兵枪之阵地		
游戏公司	D3 Publisher	游戏版本	日版
游戏编号	1239	DUMP 日期	2007-07-25
游戏容量	256 Mbit	游戏类型	STG



游戏简介

本作为一款任务过关类横向滚轴动作游戏，玩家可以在NDS主机的上画面上显示游戏画面，并通过模拟机体驾驶舱模样的下画面来显示外围地图、武器道具切换等指令操作。游戏中收录了包括将敌人歼灭与破坏指定目标、在限制时间内解除密码等等各式各样的任务。而且随着关卡不同还会有不同的地形、分歧故事发展，依照战况不同还会有通信画面插入，演出效果上非常丰富。此外，本作还对应最多四人的下载联机以及多游戏卡带对战或协力同乐，让玩家可以跟朋友一起享受这款动作过关游戏的乐趣。

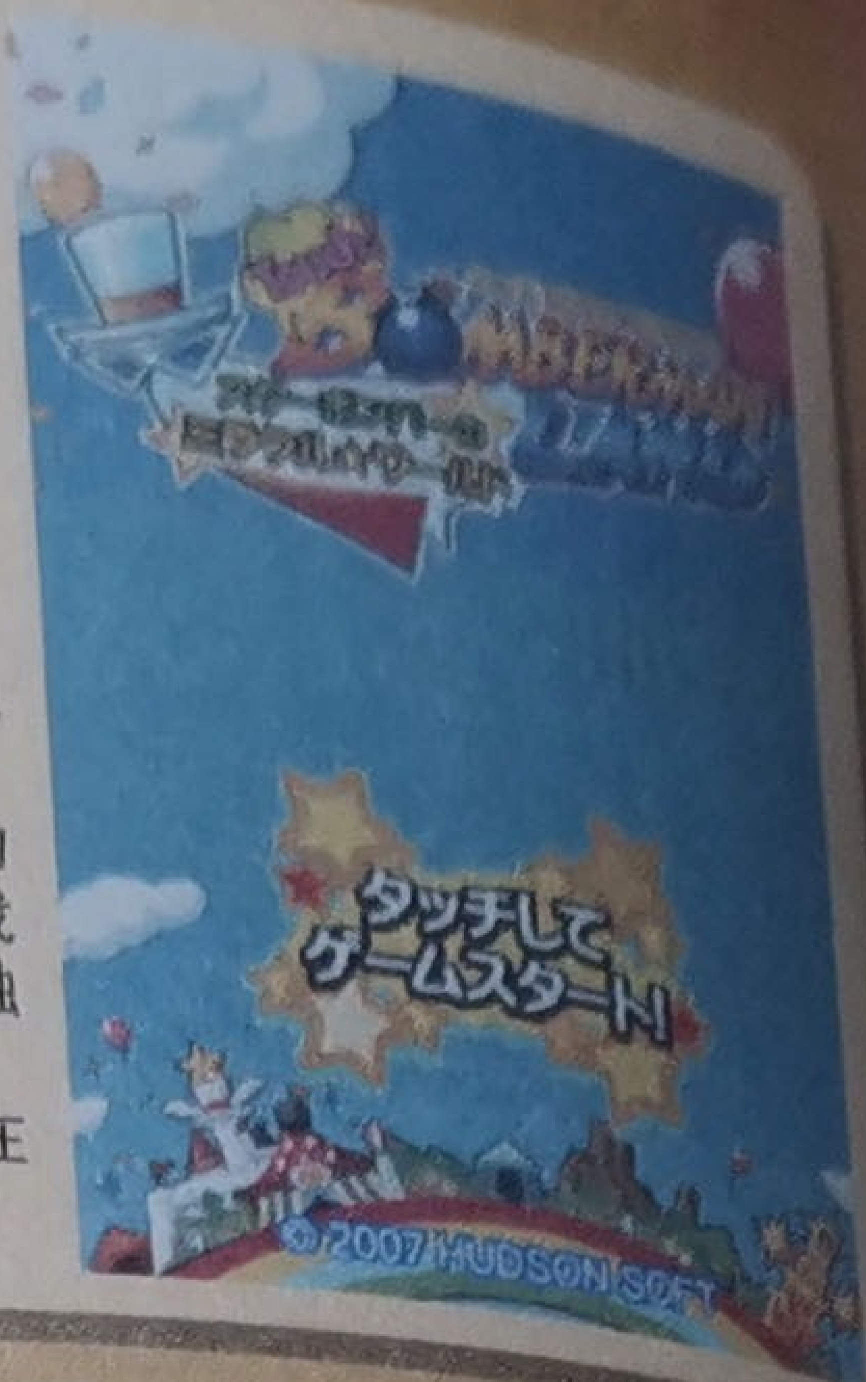
英文名称	Subarashiki Kono Sekai - It's a Wonderful World		
中文名称	美妙世界		
游戏公司	Square-Enix	游戏版本	日版
游戏编号	1240	DUMP 日期	2007-07-26
游戏容量	1024 Mbit	游戏类型	RPG



游戏简介

由曾担任最终幻想系列角色设定的野村哲也担任创作总监与角色设定，是款以现代日本东京的涩谷为舞台的全新原创动作角色扮演游戏，具备独特的美术风格。游戏故事叙述15岁的少年主角樱庭音操，某日收到来自神秘组织“死神”的电子邮件，信中宣告被称为“死神游戏”的考验正式开始，参与者必须在7天内完成被赋予的任务并存活下来，方能脱离游戏。因此主角被迫在与熟悉的涩谷街道相同的异世界中奔波，与同伴并肩对抗接踵而来的威胁。

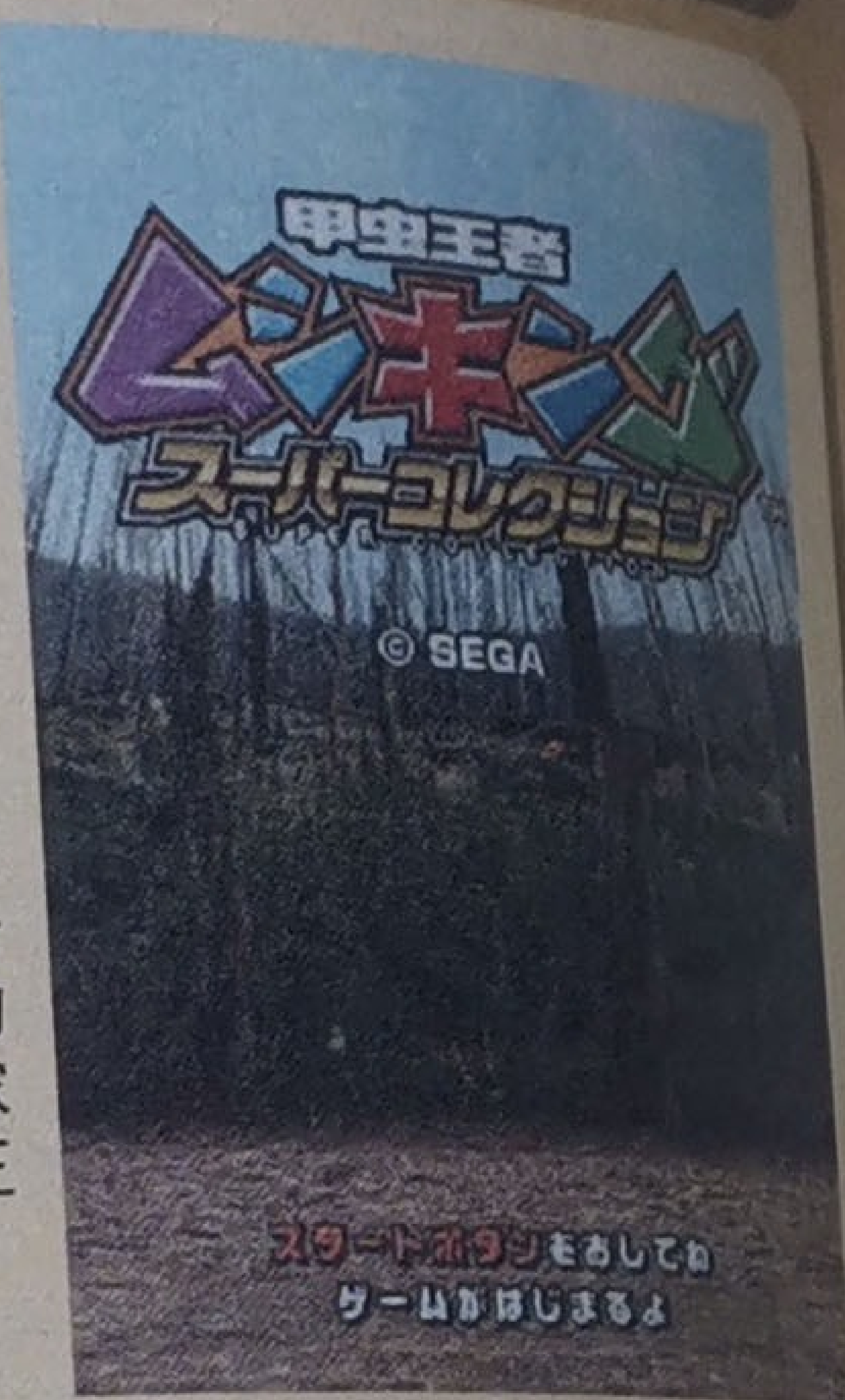
英文名称	Touch! Bomberman Land - Star Bomber no Miracle World		
中文名称	触摸！炸弹人大陆-星星炸弹人的奇迹世界		
游戏公司	Hudson	游戏版本	日版
游戏编号	1241	DUMP 日期	2007-07-27
游戏容量	256 Mbit	游戏类型	RPG



游戏简介

Hudson的炸弹人大系列发展至今，已经派生出很多分支，再也不像我们以前所熟悉的古典炸弹人那样单调。这其中炸弹人大陆系列便是一个非常杰出的系列，该系列将古典炸弹人的固定关卡过关/对战模式，成功地与角色扮演类游戏即RPG很好的融合到了一起，游戏的主线剧情和故事背景采用RPG的方式来进行，到了触发剧情或战斗的时候便切换到老式的炸弹人关卡模式，即和以前一样的那种固定场景内部游戏方式，加上在NDS主机上活用触摸等机能，顿时乐趣无穷。

英文名称	Kouchuu Ouja Mushi King Super Collection		
中文名称	甲虫王者超级收藏集		
游戏公司	Sega	游戏版本	日版
游戏编号	1258	DUMP 日期	2007-07-19
游戏容量	1024 Mbit	游戏类型	ETC



游戏简介

《甲虫王者》是以大部分男孩感兴趣的甲虫为主题，所制作的大型电玩卡片对战游戏，游戏是以印制了各种独角仙或锹型虫等甲虫的卡片，透过刷卡的方式在机台上进行对战游玩，目前已销售出多达1.5亿张卡片。这次的DS版新作就如之前创造了百万销售奇迹的《流行魔女》一样，随游戏同捆DS专用读卡器，让玩家能充分享受游戏的乐趣。从GBA平台开始，《甲虫王者》便以其不可阻挡的势头，迅速被玩家们所追逐，NDS的强化效果又如何呢。

英文名称	Saiyuuki Kinkaku Ginkaku no Inbou		
中文名称	西游记-金角银角的阴谋		
游戏公司	D3 Publisher	游戏版本	日版
游戏编号	1260	DUMP 日期	2007-07-12
游戏容量	128 Mbit	游戏类型	ACT



游戏简介

本作是以2006年1月播出的动画为题材的游戏作品。游戏讲述去往天竺取经的唐僧师徒四人途中遭遇牛魔王一族集结了世界各地的妖魔前来为同伴报仇。牛魔王抓走了唐僧，使用妖术构筑了8个巨大的魔方阵（牛魔王阵），并向孙悟空下战书，“想要救和尚就先破掉我的牛魔王阵吧！”。而他们并不知道，这一系列事件的背后还有2个神秘的黑影在策划着惊天的阴谋。本作还支持联机游戏（需要两盘卡带），两位玩家将进行激烈的争夺战，通过关卡并击败BOSS后哪位玩家所持的宝石多，哪位玩家获胜。

■ 文/散兵X+B
■ 责编/Cotolo



PSP游戏图鉴解压

英文名称	Super Robot Taisen A Portable		
中文名称	超级机器人大战A携带版		
游戏公司	Bandai Namco Games	游戏版本	日版
游戏编号	1492	DUMP 日期	2008-04-12
游戏容量	1423 MB	游戏类型	SLG



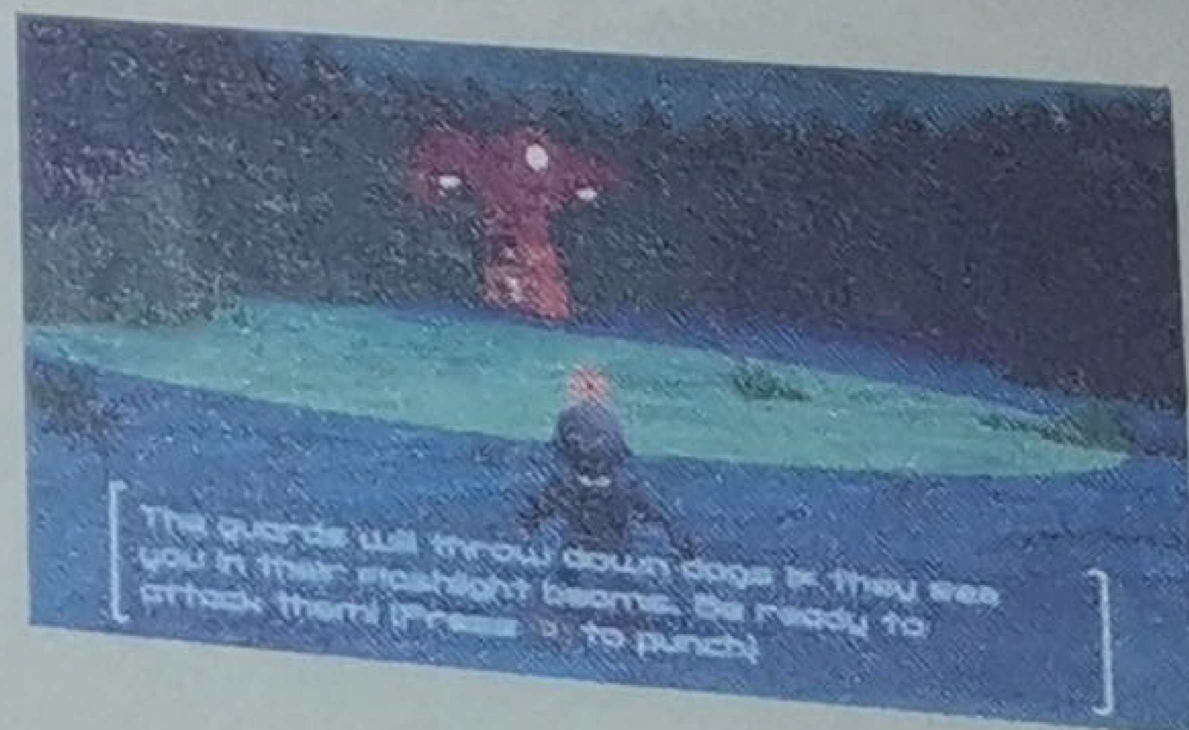


游戏简介

《超级机器人大战A携带版》是以2001年9月在GBA掌机上推出的《超级机器人大战A》为基础所重制的移植版，PSP版承袭原作内容，画面彻底翻新为PS2家用机级别，拥有华丽机体动态与角色特写演出，并追加原作所没有的战斗场面角色语音。游戏将完整收录原作来自原创以及21部机器人动画作品的机体与角色。系统部分承袭原作并加以强化，加入会影响支持攻击、防御的“信赖度”，可自由替角色更换技能的“技能强化零件”等新要素。

英文名称	Secret Agent Clank		
中文名称	秘密特工叮当		
游戏公司	SCE	游戏版本	美版
游戏编号	1493	DUMP 日期	2007-05-22
游戏容量	1443 MB	游戏类型	ACT

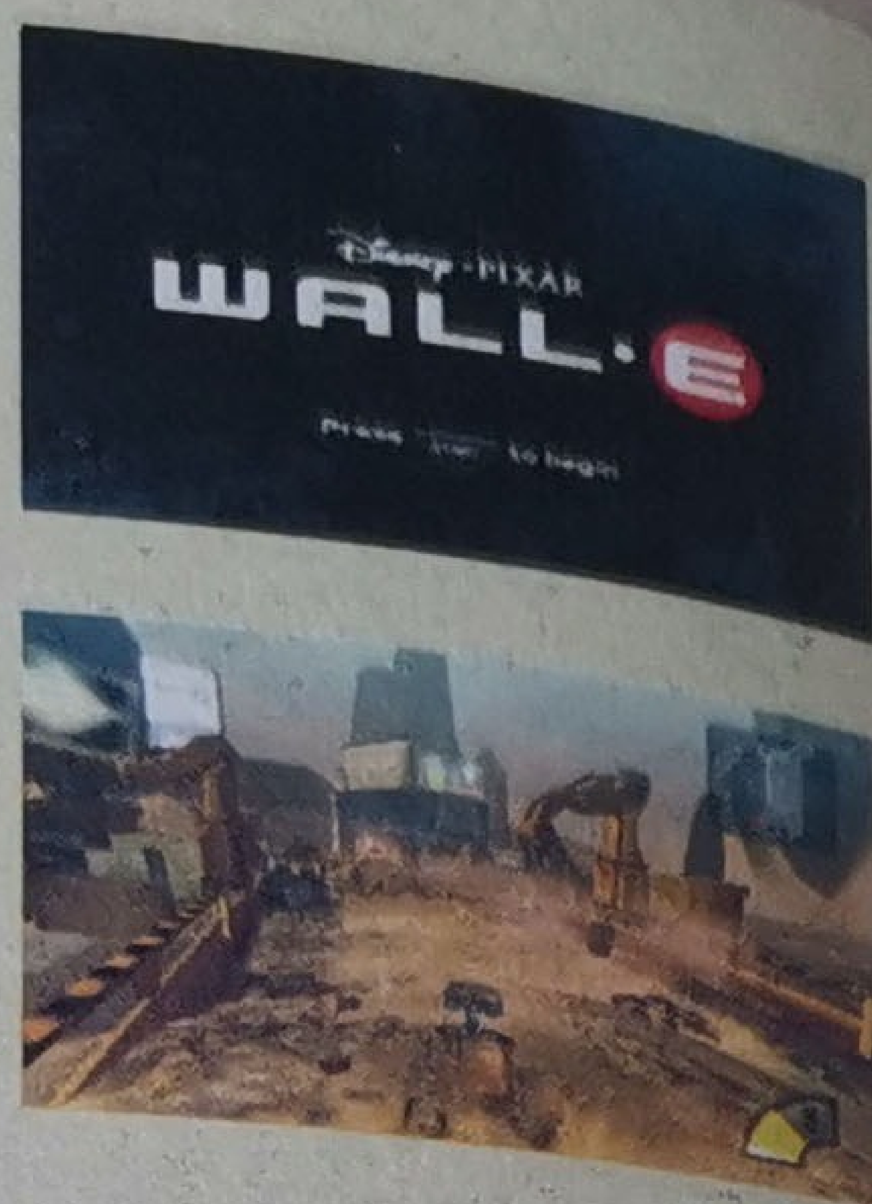




游戏简介

《瑞奇与叮当》在PS2时代成为了一款标志性的卡通风格游戏，游戏中的机器人秘密特工叮当可谓相当抢眼，然而一直在《瑞奇与叮当》中充当配角的小机器人叮当终于也成为了主角。现在在PSP平台上，他终于开始独挑大梁，成为了《秘密特工叮当》这款游戏的一哥。与《杰克和达斯特》中的达斯特一样，叮当一直作为瑞奇的助手，帮助其完成了各种艰难的任务，不过，这一次将是叮当一个人的战斗。虽然本作的主角是叮当，不过为了照顾系列玩家的感情，在游戏中的某些关卡玩家还有机会可以使用瑞奇。

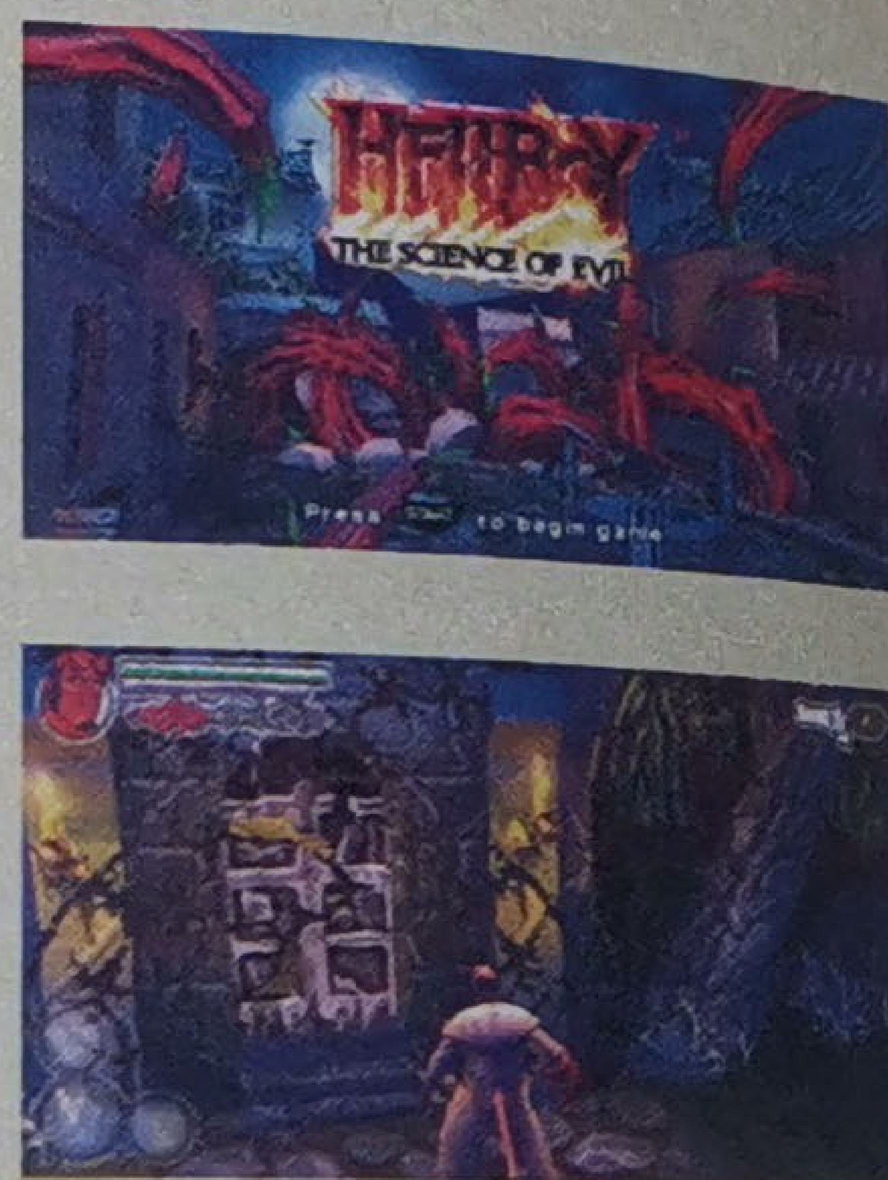
英文名称	WALL-E		
中文名称	机器人总动员		
游戏公司	THQ	游戏版本	美版
游戏编号	1497	DUMP 日期	2007-04-17
游戏容量	732 MB	游戏类型	ACT



游戏简介

游戏的故事背景设定在了差不多七个世纪以后的地球，人类被迫离开自己的母星移居太空船过活，当然这并不是由于什么来自地外文明的威胁，罪魁祸首是不断制造垃圾的人类自己。玩家在游戏中可以分别扮演两个角色：被派往地球进行无穷无尽的垃圾处理工作的Wall-E和奉命前往地球进行勘察的女性机器人Eve。无论扮演哪一个角色，玩家的目标都只有一个，那就是从扭曲和混乱中拯救地球。可不想大量的Wall-E都不能够适应地球的生活环境，纷纷损坏。

英文名称	Hellboy - Science of Evil		
中文名称	地狱男爵-恶魔科学		
游戏公司	Konami	游戏版本	美版
游戏编号	1503	DUMP 日期	2008-04-23
游戏容量	864 MB	游戏类型	ACT



游戏简介

颇具战术性且不失爽快感的战斗系统，将让玩家充分体验使用地狱男爵的毁灭之右手对付蜂拥而至的敌人的刺激感觉。游戏中可以使用的招式和组合也颇为丰富，玩家可以选择强化主人公的力量、速度或敏捷，可以使用火焰进行远距离攻击，也能直接与敌人展开近身肉搏，甚至可以把敌人的躯体当作武器来使用。玩家可以破坏场景中几乎所有的东西，比如在面对大群敌人时推倒眼前的一面墙将敌人活埋，接着还可以拣起地上残留的砖头瓦块解决残余的杂兵。

英文名称	World Neverland 2-in-1 Portable		
中文名称	幻想国物语2合1携带版		
游戏公司	Fonfun	游戏版本	日版
游戏编号	1504	DUMP 日期	2008-04-23
游戏容量	451 MB	游戏类型	SLG

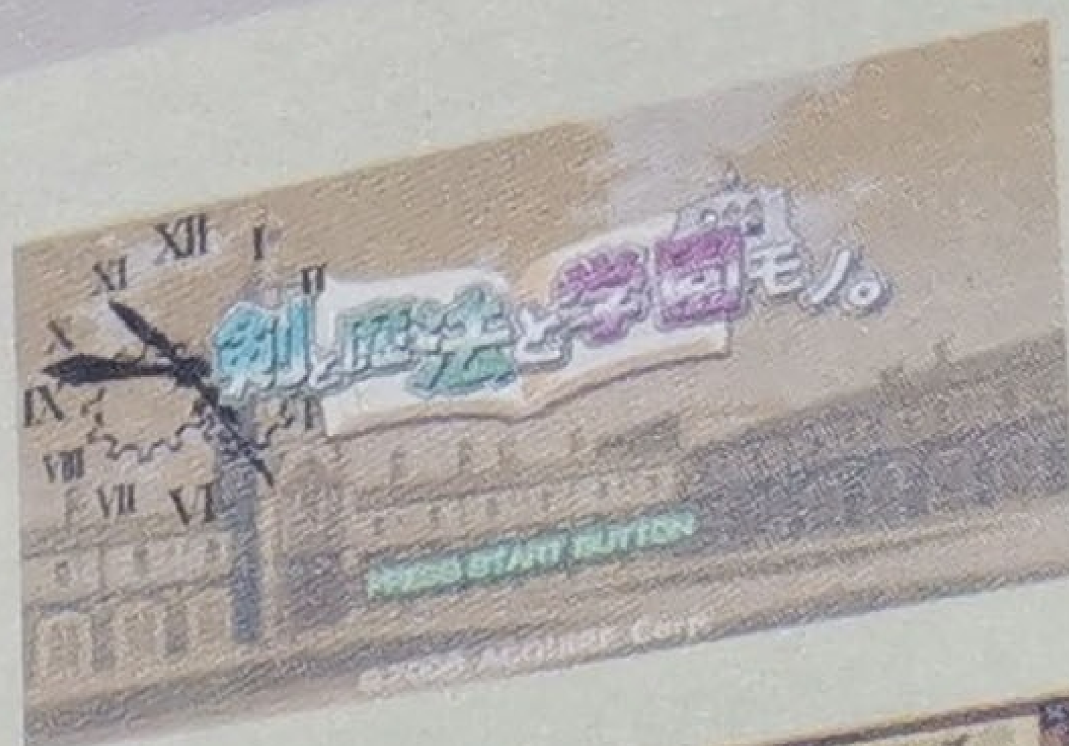




游戏简介

幻想国物语系列是一款让玩家化身为居住在架空世界中的居民，并以自由地“生活”为主题的一款游戏，游戏内并没有帮玩家设定任何的目的，因此玩家可以依照自己的想法来跟其他居民互相交流，并透过工作或训练等等来丰富自己角色，享受游戏世界的乐趣。而在第一作“欧鲁尔德王国物语”中，将以一共约有120人左右的居民居住的和平小国欧鲁尔德王国作为游戏舞台，玩家将以王国居民的身份充分体验王国内的生活，并即时地经营自己的生活。

英文名称	Ken to Mahou to Gakuen Mono		
中文名称	剑与魔法与学园		
游戏公司	Acquire	游戏版本	日版
游戏编号	1505	DUMP 日期	2008-04-25
游戏容量	317 MB	游戏类型	ETC





游戏简介

《剑与魔法与学园》是款以剑与魔法之奇幻世界为背景的第一人称3D迷宫角色扮演游戏，玩家将扮演冒险者养成学校的学生，前往充斥着怪物与陷阱的迷宫探险。游戏中区分为学园与迷宫两大部分，玩家将以学园为据点，进行角色创造、小队组成、任务承接、装备购入、体力恢复等行动。在冒险舞台的迷宫中，玩家将透过剑与魔法来挑战各式各样的怪物，解除机关陷阱，探索隐藏的宝箱，获得经验值、金钱与道具，提升角色的等级，并开启新的迷宫。

英文名称	Naruto - Ultimate Ninja Heroes 2 - The Phantom Fortress		
中文名称	火影忍者-终极忍者英雄2-无幻城之卷		
游戏公司	Sega	游戏版本	美版
游戏编号	1506	DUMP 日期	2008-06-25
游戏容量	1146 MB	游戏类型	ACT



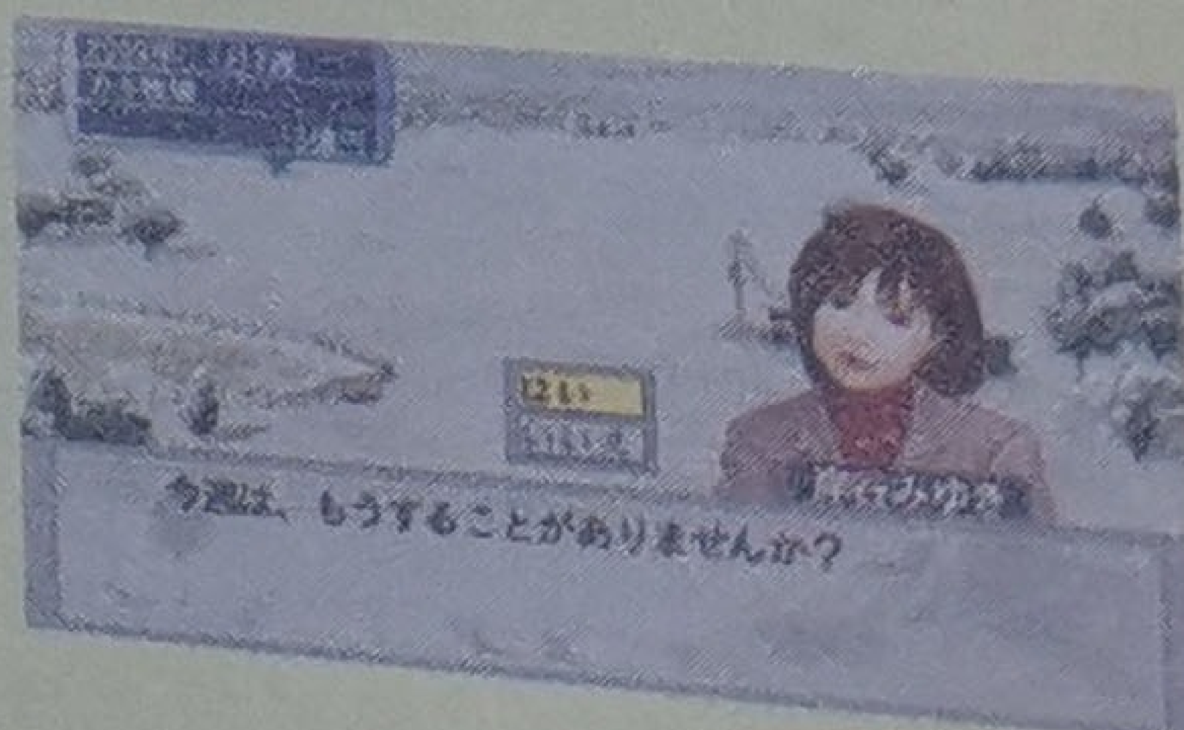


游戏简介

在Naruto的世界里，忍者和忍者村是一个国家军事力量的象征。忍者村是忍者聚集的地方，一般有忍术学院和类似部队编制的忍者，接受各种委托任务。忍者村在国家中有很高的地位，甚至和政府对等。而五个最有力量的忍者村--木叶忍者村、雾隐忍者村、云隐忍者村、沙隐忍者村、岩隐忍者村分属的国家被称为“忍者五大国”。本次由PSP独占的《火影忍者-终极忍者英雄2-无幻城之卷》是根据人气动漫《火影忍者》改编的游戏。它是一款3D格斗游戏，并且采用2D卡通渲染方式，使玩家有种观看原版动画的感觉。

英文名称	Winning Post 6 2008		
中文名称	赛马大亨六2008		
游戏公司	Koei	游戏版本	日版
游戏编号	1507	DUMP 日期	2008-06-26
游戏容量	612 MB	游戏类型	SLG





游戏简介

《赛马大亨六2008》是以2006年发售的《赛马大亨六2006》为基础而制作的最新赛马模拟游戏。玩家作为马主闯荡赛马圈，与各类喜欢赛马的人打交道，并不断培育出名马，获得喜悦的快感。游戏的舞台由原来的日本扩大到世界，交流的人群也打破了日本的国家界限。皆源于近年赛马界在世界范围的比重增大，各地纷纷设立赛马生产牧场。玩家将扮演一位马场主，培育赛马、创建赛马俱乐部等，体验赛马相关乐趣。游戏收录2008年最新数据，大量名马以及传奇骑手都将悉数登场。

英文名称	Shinkyouku Soukai Polyphonica 0-4 Hanashi Full Pack		
中文名称	神曲奏界复调0-4话完全版		
游戏公司	Prototype	游戏版本	日版
游戏编号	1508	DUMP 日期	2008-06-26
游戏容量	840 MB	游戏类型	AVG



游戏简介

PSP移植版《神曲奏界复调0-4话完全版》讲述了红发精灵“寇缇卡露特”的故事，这也是一部回归系列原点的作品。PSP移植版包含了到现在为止PC和PS2的全部内容。同时，在人类靠精灵创造奇迹的世界里，精灵则靠人类演奏的音乐汲取力量。精灵能借由音乐家演奏的旋律而发挥能力。而能演奏特殊音乐的人则被人们统一尊称称为“神曲乐士”。普通的精灵一般是没有形态的，而拥有一定力量的精灵就可以让自己变成人或者动物来实现实体化，这是一个人与精灵共存的和谐社会。

英文名称	Poncotsu Roman Daikatsugeki Bumpy Trot - Vehicle Battle Tournament		
中文名称	破烂机器人的浪漫大活剧-步行机车对抗赛		
游戏公司	Irem	游戏版本	日版
游戏编号	1516	DUMP 日期	2008-07-09
游戏容量	215 MB	游戏类型	ACT





游戏简介

本作是一款操作二足步行机器人在以产业革命为背景的世界中冒险的动作游戏。玩家将操作丧失记忆的主人公，操作着犹如破铜烂铁一般的机器人，进行运人或运货或者进行战斗等操作。在与个性丰富的市民和机器人乐团的成员进行接触的同时寻找着自己的过去。根据玩家的行动和对话，故事的发展和他人对主人公的态度也会有所变化，因此反复的游戏也能获得不一样的乐趣。玩家所乘座的机器人可以做出举起重物，使用武器攻击等各种各样的动作，熟练使用各种动作将是完成游戏的关键。

英文名称	Shinseiki GPX Cyber Formula VS		
中文名称	新世纪GPX高智能方程式赛车VS		
游戏公司	Sunrise Interactive	游戏版本	日版
游戏编号	1518	DUMP 日期	2008-07-10
游戏容量	197 MB	游戏类型	RCG





游戏简介

《新世纪GPX高智能方程式赛车VS》是自Sunrise人气动画《闪电霹雳车》改编的一款竞速类PSP游戏。新作共包括故事模式、自由模式、对战模式、时间模式和练习模式五种，并收录了OVA系列大活跃的各种原著中的人物，同时还增加了新的原创角色。新作在各个方面也有诸多进化，首先是游戏系统方面，新增加了自由驾驶模式，即使对赛车游戏苦手的玩家也能轻松应对比赛。其次是Boost系统的强化机能，使用回数将影响到最高速度的变化，战略性更强。

英文名称	Gundam Battle Universe		
中文名称	高达战斗领域		
游戏公司	Midas Interactive	游戏版本	日版
游戏编号	1524	DUMP 日期	2008-07-16
游戏容量	163 MB	游戏类型	ACT



游戏简介

高达战斗系列是以宇宙世纪“高达”系列作品为题材的动作游戏，收录来自原作的众多角色与机体，透过丰富的剧情任务，让玩家亲身体验宇宙世纪高达传奇史诗。本次推出的《高达战斗领域》，是《高达战斗》系列第四款作品，继承前作《高达战斗编年史》的内容并加以强化改良，收录更多作品与机体，并重新调整游戏系统。新增收录“机动战士高达ZZ”与“逆袭的夏亚”两部作品的战役任务，连同先前的“机动战士高达”、“机动战士高达0083”、“机动战士Z高达”在内，完整体验五个时代、共十一个势力、超过200个任务所交织而成的高达历史。

英文名称	Code Lyoko - Quest for Infinity		
中文名称	虚幻勇士-追求无限		
游戏公司	Game Factory	游戏版本	美版
游戏编号	1525	DUMP 日期	2008-07-16
游戏容量	854 MB	游戏类型	ACT



游戏简介

PSP版《虚幻勇士-追求无限》是一款结合了3D与2D风格的动作冒险游戏，玩家分别扮演凯德中学里有四个性格各异的中学生：喜欢上数学和物理课的计算机天才任杰，喜欢搞笑又酷爱摇滚乐的陈迪，常常成为同学们谈资的校园白马王子李奇，还有比他们高一个年级、练就一身好功夫的日本女孩尤慧子。他们四人共同保守着一个惊天动地的秘密：在一座大型计算机里存在着一个叫兰科的虚幻世界，那里的主宰者是夏之纳、兰科，他们一直妄图通过计算机网络系统，让病毒进入现实世界。

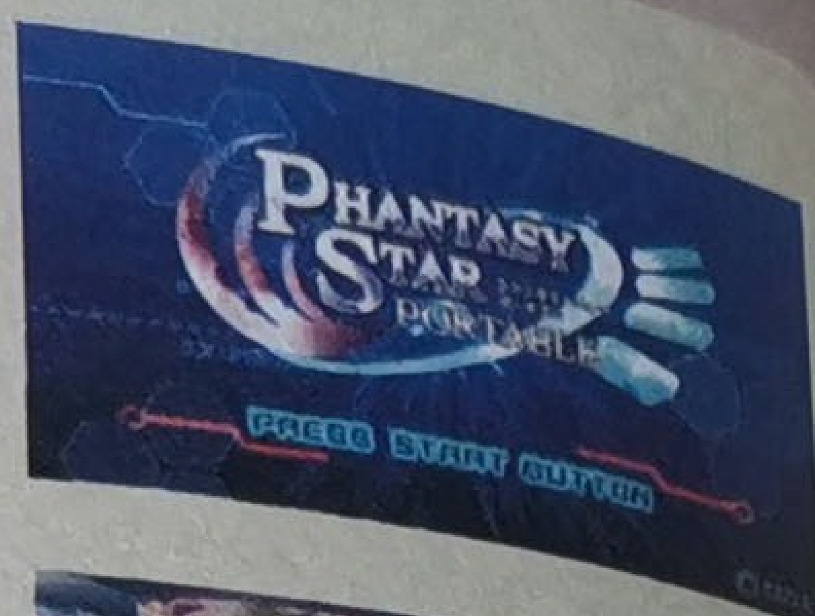
英文名称	Himehibi - Princess Days Portable		
中文名称	公主日携带版		
游戏公司	Takuyo	游戏版本	日版
游戏编号	1526	DUMP 日期	2008-07-18
游戏容量	1054 MB	游戏类型	ETC

游戏简介

《公主日携带版》是一款移植自2006年12月28日在PS2上发售的同名培养型游戏。游戏讲述了在夏日的某一天，故事的女主角相崎恋接受了自己最崇拜的祖父的要求，转入了名震全国的全寄宿制美男子学校“天城寺学园”，也成为进入该所学校的第一位女子学员，从此属于她的恋爱生活展开了新的序幕。今后的校园生活会是天堂还是地狱？除了普通的对话冒险外，玩家在游戏中还可以与男生们一起参加交流会等迷你游戏来增进感情。



英文名称	Phantasy Star Portable		
中文名称	梦幻之星携带版		
游戏公司	Sega	游戏版本	日版
游戏编号	1534	DUMP 日期	2007-07-26
游戏容量	1095 MB	游戏类型	RPG





游戏简介

游戏承袭系列作特色，并针对掌上型主机特性加以调整改良。一开始玩家首先必须创造自己的分身角色，可针对种族性别五官与身材等进行细部微调，接着是决定担任自己帮手的搭档机器人类型。所创造的角色将同时运用于故事模式与多人模式。战斗类型由《梦幻之星-新的宇宙》的十五种简化为八种，并加入新的“上级辅助士”。收录超过800种武器，数量居系列作品之冠，包含道具在内总数超过1500种，其中包括许多出自世嘉其它游戏的趣味武器。

英文名称	PC Engine Best Collection - Tengai Makyou Collection		
中文名称	PCE经典收藏-天外魔境收藏集		
游戏公司	Hudson	游戏版本	美版
游戏编号	1538	DUMP 日期	2008-07-31
游戏容量	706 MB	游戏类型	ETC





游戏简介

1989年于PCE平台发售的角色扮演游戏《天外魔境》以浓厚的日本风格和出色的画面表现获得了业界的一致认可，该系列经过多年的演变，依旧拥有一批死忠玩家。在这次的《天外魔境收藏集》收录了《天外魔境》系列三款RPG作品和一款格斗作品，分别是：1989年6月30日发售的《天外魔境Ziria》、1992年3月26日发售的《天外魔境II-Manjimaru》、1993年7月10日发售的《风云卡布奇传》和1995年2月24日发售的格斗游戏《卡布奇一刀凉谈》。

英文名称	PC Engine Best Collection - Ginga Ojousama Densetsu Collection		
中文名称	PCE经典收藏-银河小姐传说收藏集		
游戏公司	Hudson	游戏版本	日版
游戏编号	1540	DUMP 日期	2008-07-31
游戏容量	620 MB	游戏类型	ETC





游戏简介

在PCE平台拥有极高人气的美少女游戏系列《银河小姐传说》回归PSP平台，本次的PSP合集版整合了PCE平台的三款系列作品，其中包含两款AVG游戏和一款STG游戏，它们分别是《银河小姐传说尤娜》、《银河小姐传说尤娜2》和《银河女警传说》三款作品。这次的PSP版本可以在游戏之余让玩家查看游戏的设定原画。不过由于技术限制或者是移植方面的问题，PSP版不能进行多人同时游戏，这对于射击游戏来说无疑是最大的遗憾。

英文名称	Guilty Gear XX Accent Core Plus		
中文名称	罪恶装备XXAC加强版		
游戏公司	Arc System Works	游戏版本	日版
游戏编号	1528	DUMP 日期	2008-07-22
游戏容量	861 MB	游戏类型	FTG





游戏简介

本作是《罪恶装备XXAC》的加强版。游戏在原作的基础上强化了系统，修正了一些BUG。而更为明显的是正义和克里夫两名在前作中没有出现的角色在这里重新复活，二人有着强大的能力，尤其是正义，角色性能可以用逆天了形容，毕竟她是初代的最终BOSS。另外，久违的故事模式也以全新的形态登场了，自从《罪恶工具XX》以后，家用机版就没有了这个重要的模式，本次经过重新制作后，故事模式又回来了，把本模式通关，便会出现隐藏的EX模式。

英文名称	Eiyuu Densetsu - Sora no Kiseki the 3rd		
中文名称	英雄传说6-空之轨迹3rd		
游戏公司	Falcom	游戏版本	日版
游戏编号	1529	DUMP 日期	2008-07-24
游戏容量	1576 MB	游戏类型	RPG





游戏简介

《英雄传说6》系列于2004年6月推出首部作品《英雄传说6-空之轨迹》，后来又于2006年3月推出续篇《英雄传说-空之轨迹SC》，并曾推出PSP移植作，系列作目前累计销售套数达240万套。而《英雄传说6-空之轨迹3rd》正是《英雄传说6》系列的最终曲。在第三部中，之前两作的很多谜团都会得到很好的诠释。故事从SC中“利贝尔方舟”的崩坏开始，围绕着一件神秘古代遗物“雷克鲁斯方石”展开。同时同初代作品《英雄传说6》也紧密相关。



Ps2游戏汉化教程（进阶篇）上

文/GXB
责编/罗萨

介于我以后不会再去汉化PS2游戏，加上好友罗萨的邀请，我就将这几年（其实从2006年开始我就没再汉化过新的PS2游戏，最近在弄的“源氏”的简体中文重译版也是拖了再拖）PS2游戏的汉化经验介绍给有一定汉化游戏知识的玩家，希望本文能对PS2或者PSP游戏汉化有兴趣的玩家有所启迪。

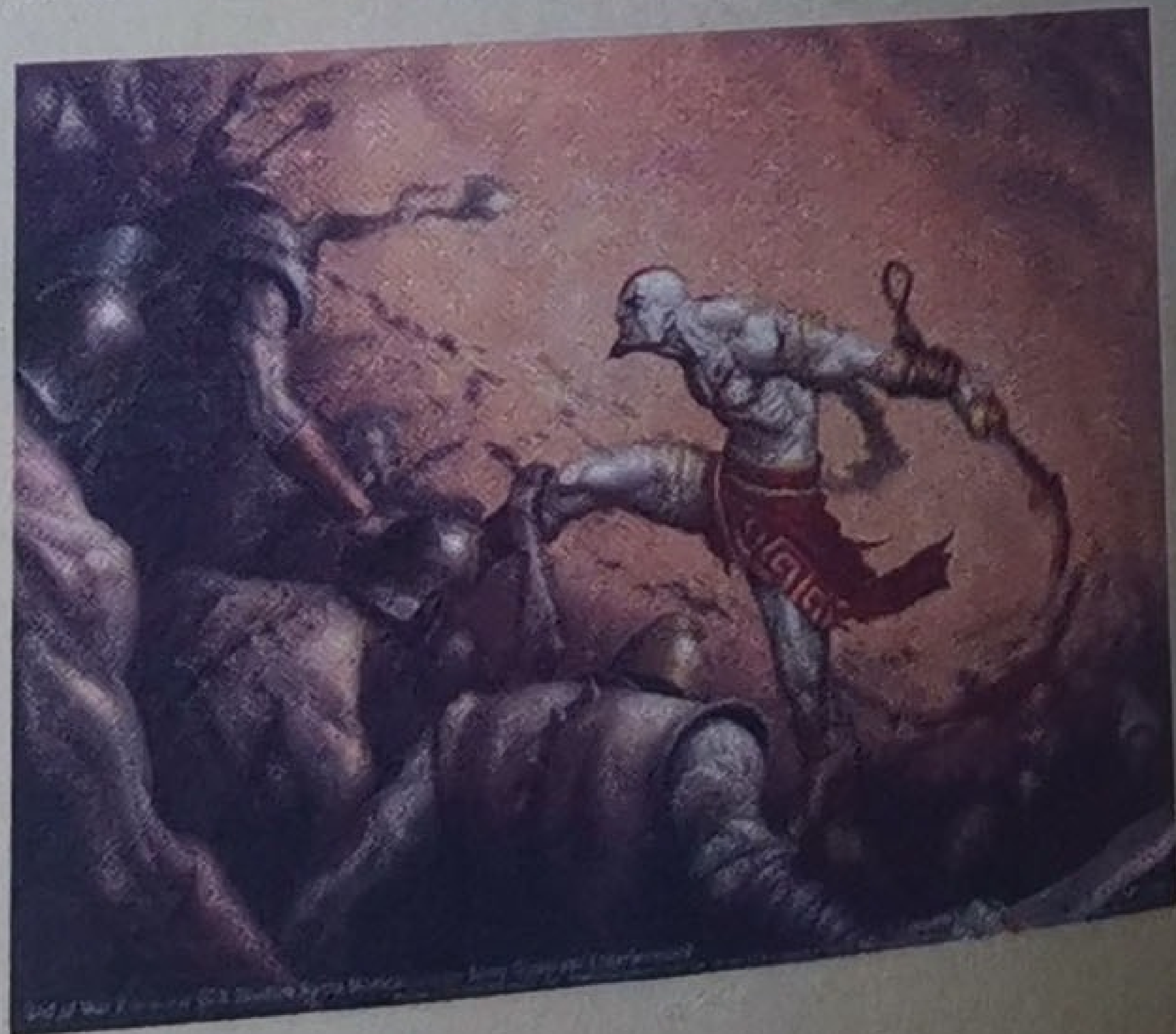
PS2游戏汉化和其他机种的汉化差不多，因此过于基础性的东西我就不在赘述了，如果您是连字库（字模）、码表什么都不知道的读者，我建议您先去PS汉化前辈施珂昱的博客补补基础知识，他的博客地址是：

Http://www.inter-net.com.cn/user1/shikeyu/cmd.html?Do=blogs&id=4&uid=5

并且，由于PS2汉化的很多工具都需要自己编程，因此，阅读本文需要懂得一门编程语言，最好能看懂VB的代码，笔者的很多工具就是用VB6编程的，在下面的教程中，我也会更多的介绍用VB编程汉化工具的知识，这也是本文称为进阶篇的原因。

汉化对象的选择

本教程是进阶篇，只是对稍有汉化知识玩家的提高，并不涉及ASM HACK，故在游戏的汉化上也只能选择相对简单的进行，读者在选择汉化对象时需要注意以下几点：首先，建议想要汉化PS2游戏的玩家选择简单的日版游戏进行汉化，因为英文的字符数量比较少，一般不会超过128个字符，所以在游戏中经常使用单字节的编码方式来表示，英文字符的结构也比较简单，所以每个字的点阵大小会相当小，无法满足汉字显示的需要，要汉化这样的游戏要涉及到修改脚本显示程序、扩充字库空间的很多方面，是相当有难度的，而日文游戏因为会使用到较多的日文汉字所以通常可以不用修改程序部分就可以达到汉化的目的。所以，想要汉化“战神”之类的美版游戏，不进行ASM HACK是办不到的，这对于一个刚入门的游戏汉化者来说太难。即使是CAPCOM代理的日版“战神”和“GTA”，也因为字库不全，汉化难度很高。其次，不同厂商的游戏，汉化难度也不一样。一般来说，CAPCOM、SEGA和TECMO开发的游戏图片压缩比较多，汉化比较困难，而SQUARE自行开发的游戏镜像有加密，汉化的话需要重组ISO，也比较麻烦，光荣的无双系列字库虽然比较简单，但是文本有压缩，不进行ASM HACK的分析很难处理，相对的，部分NAMCO的游戏比较容易汉化，一些大厂外包的作品和一些小



厂出品的游戏汉化难度也比较低。不过随着厂商对PS2机能的压榨，越来越多的游戏采用图片和文本压缩技术使得后期的PS2游戏汉化难度陡升，选择早期的PS2游戏进行汉化也相对容易些。最后要说的是，汉化是个漫长的过程，选择自己喜欢的游戏可以保持长久的汉化动力，否则极易遇到困难挫折而放弃。

准备工作

既然要汉化PS2游戏，相对也要做好以下准备工作。

1、5W或以上型号的PS2一台。一台实机PS2是肯定需要的，单纯用PCSX2是肯定不够的，至少目前是这样。PCSX2对PS2的模拟度还不高，不仅很多游戏无法运行，可以运行的游戏和真实的PS2也存在差异，因此很多东西还需要在实机上进行测试。至于PS2的型号，最好是光头完好能HDL的5W或7W，配合HDL套件，能加快测试的进度。3W的PS2虽然能够HDL，但是3W的PS2不支持DVD RW，这对于某些不支持HDL的游戏来说，无法进行刻盘测试（除非你用DVD-R测试，不过那样每次测试都需要浪费一张刻录盘，成本太高了），3W以下的机型就不用考虑了，7W以上的机型配合刻录机也不错。

2、装有刻录机高配置的电脑一台。说是高配置，其实也不用高到哪里去，当前的主流配置即可，当然，最好能流畅跑动PCSX2。内存至少要512MB，推荐1G以上，内存大不光是跑模拟器的需要，在后面的汉化过程中也比较方便快捷。电脑的硬盘应该为汉化至少留出20G的空间（汉化一个游戏的话），汉化PS2游戏的时候需要进行ISO的替换或重组，没有20G左右的空间会比较麻烦，建议转为汉化建议一个分区。刻录机的话建议买先锋的，对DVD-R的兼容性比较好，刻出的盘质量也不错。刻录盘可以选择铼德的绿面的X系列，8X-RW的即可，物美价廉。以上2句话不是在做广告，没人给我广告费，这纯粹是我的经验推荐！

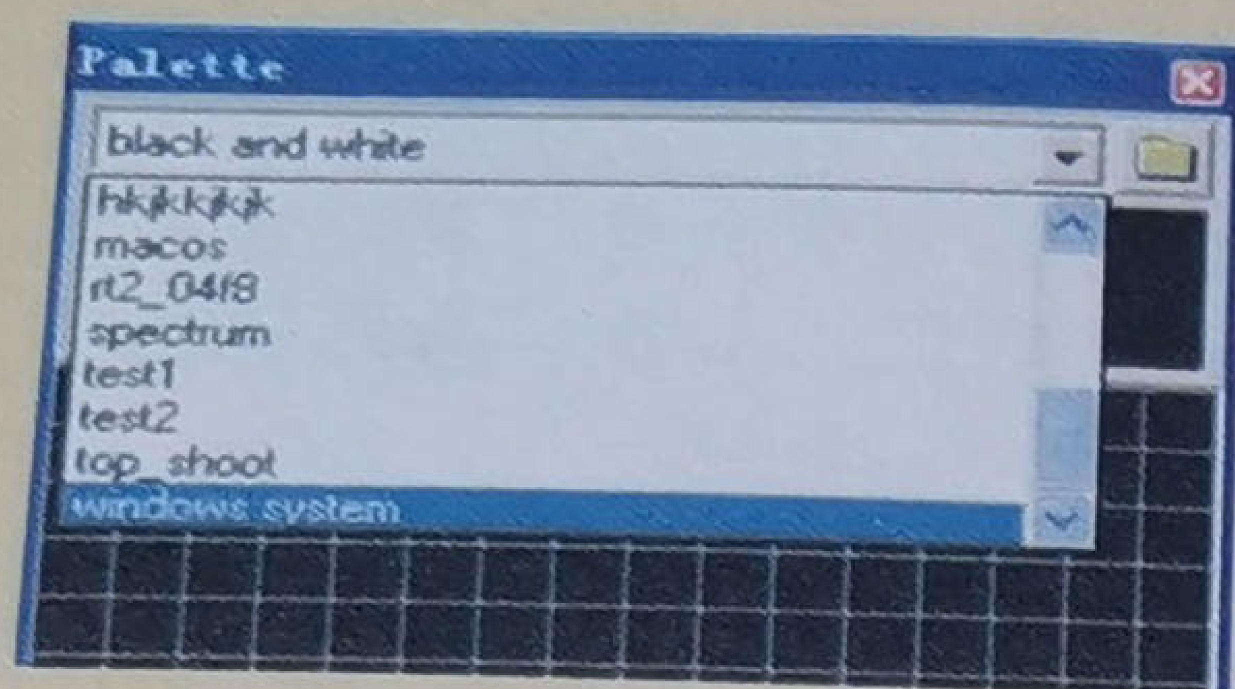
3、需要汉化的游戏镜像，最好能有光盘。汉化时需要经常性的修改ISO，因此保留一份未修改的ISO是很必要的，比较好的办法就是刻张-R的光盘，既可以在PS2上玩，也能在必要的时候成为备份。

4、软件若干。我会在下面的教程中一一提出，此处就不详细列出了。

字库的查找

准备工作做好后，就可以进行PS2的汉化了。汉化时我们首先需要查找游戏的字库。将光盘插入电脑的光驱里，在硬盘里为要汉化的游戏建立一个文件夹，将光盘里的所有文件复制到文件夹内后，就可以开始游戏字库的分析了。

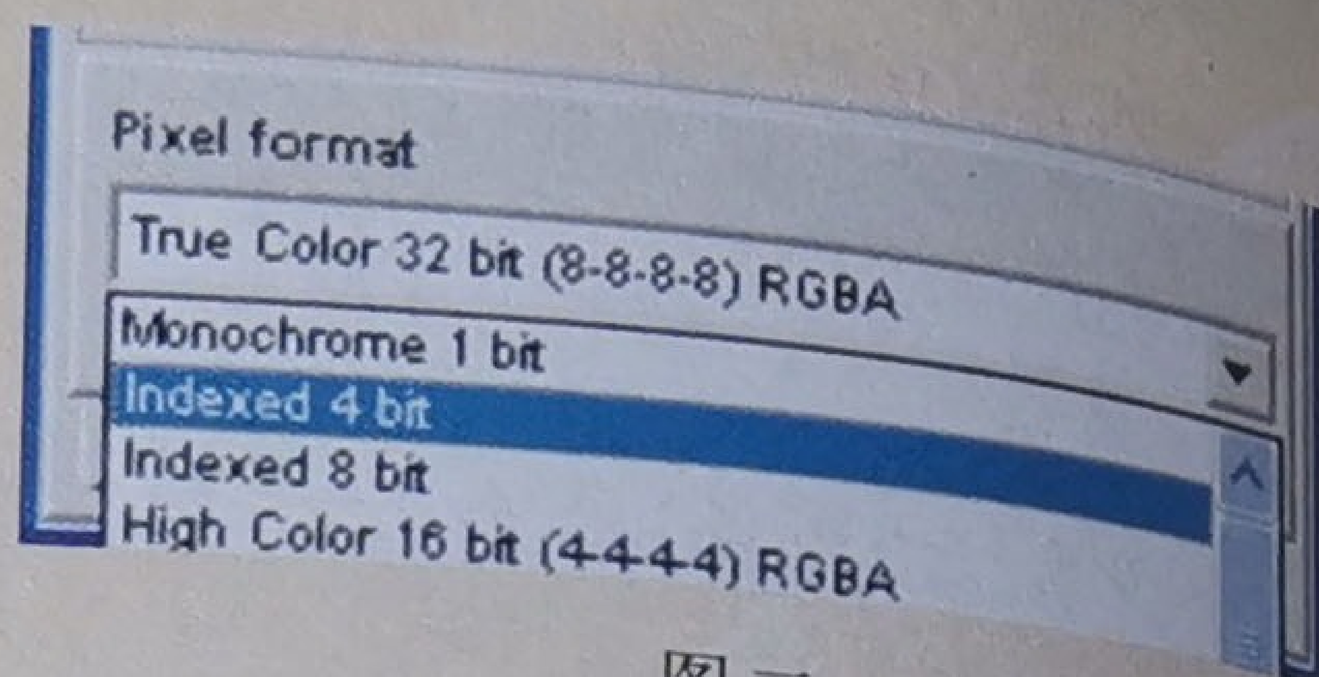
我们可以从PS2游戏的启动文件开始寻找字库，PS2游戏启动文件一般是文件名类似SLPM_XXX.XX的ELF文件，在寻找字库时，我一直用的老外编写的ImageTracer。这个工具打开大文件相当快，而且有多种选项可供修改，是汉化PS2必备的工具。当然，大家也可以用CrystalTile，不过我认为那个工具使用起来太复杂了，我摆弄了半天还是不知道怎么



图一

使用。（众人：你太笨啦！）在这里我以俗称为DOD2的“龙背上的骑兵2”的字库查找为例，讲解PS2字库的查找。首先将DOD2光盘里的文件复制到硬盘，然后用ImageTracer打开SLPM_659.99，然后将调色板窗口的调色板设置为windows system，如图1：

再将Image（图像）窗口的Properties（属性）选项卡选中，将Pixel format（像素格式）设置为Indexed 4 bit（序列4位色，即16色），如图2：

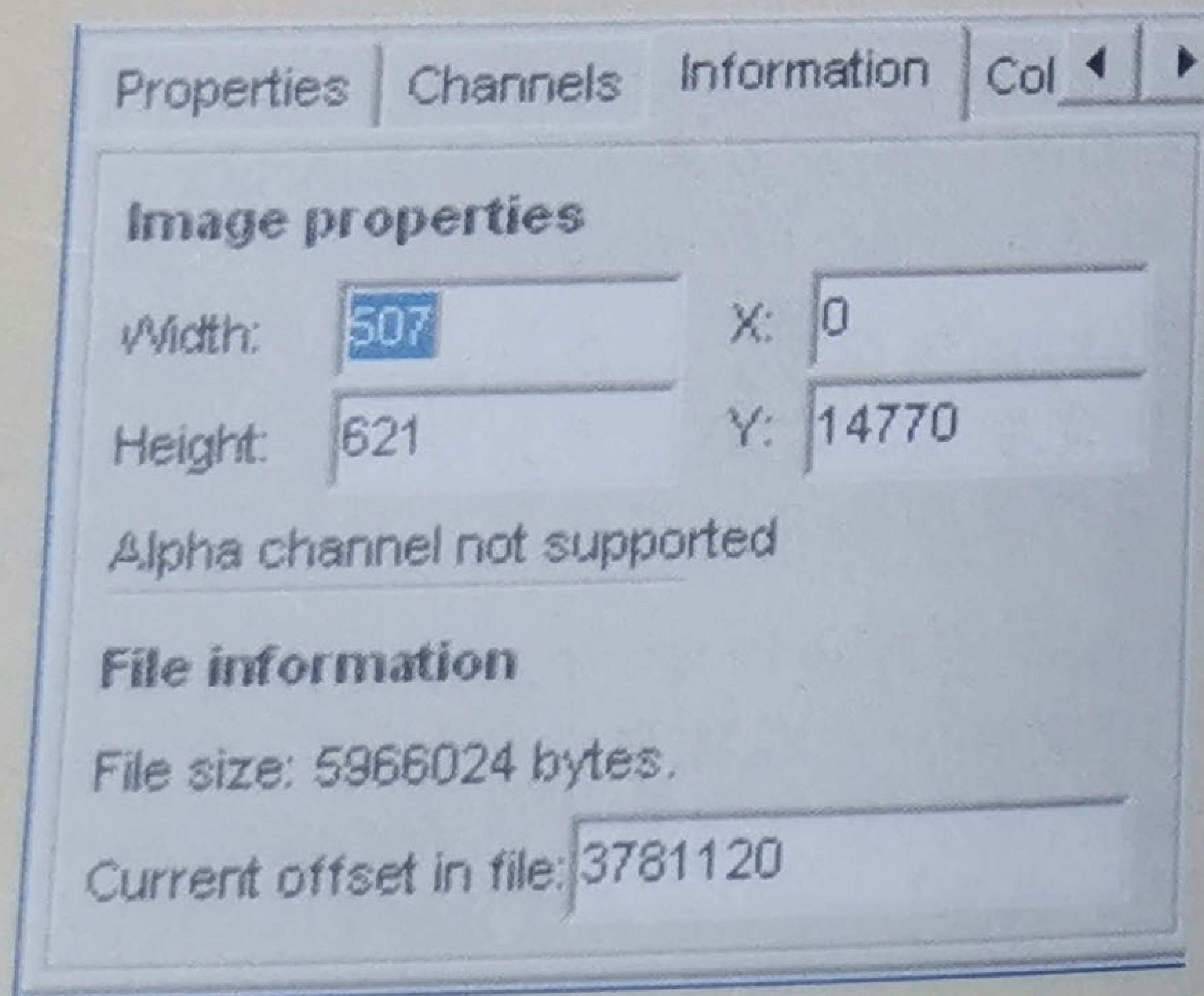


图二

为什么这么设置呢？这是因为SLPM文件是PS2启动时载入内存的文件，打个不恰当的比方，相当于电脑上的WINDOWS系统，这个基本上可以看成是常驻内存的系统文件。由于这个文件不可能太大，因此如果字库是在这个文件里面的话，那么由于容量的问题，字库一般不会超过16色（4BPP，即4 Bit Per Point，每个像素使用4位，每个字节是8位），事实上一般为4色（2BPP）或2色（1BPP），除非字库不是比较完整的SJIS字库或者虽然是16色或以上却利用调色板不同容纳整个字库。但是由于ImageTracer不支持2位色，所以我们就选择Indexed 4 bit，如果选择Monochrome 1 bit的话，则查找字库时不方便发现字库。此时，我们拖动主窗口的滑块往下滑，很快我们可以发现如图3的颜色区域。

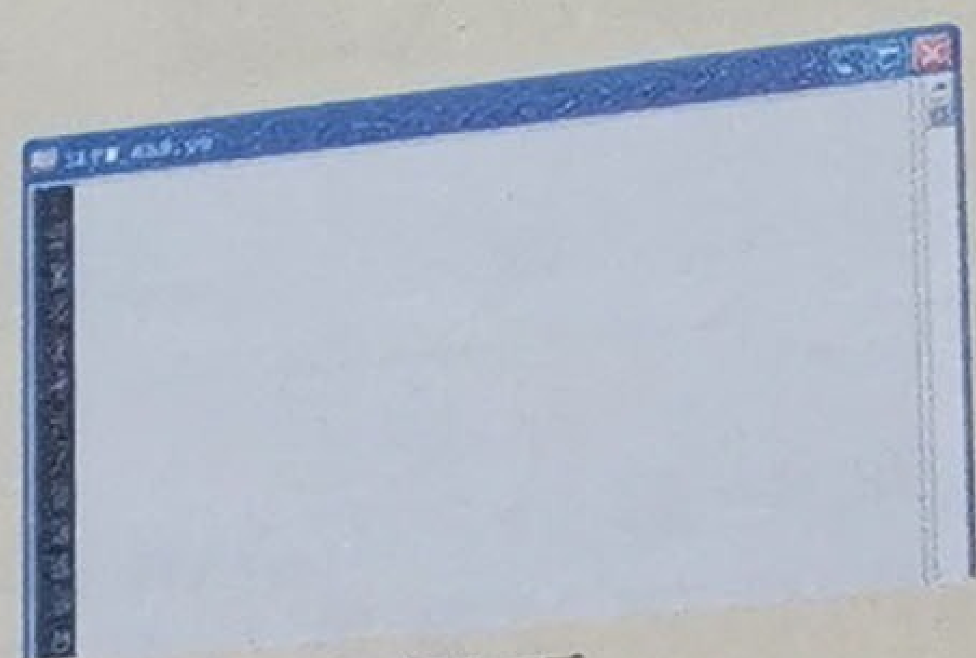

图三

根据经验，基本上可以判断出此处就是字库。为什么这么说呢？这是因为SJIS字库中，前面的位置是一些数字和英文字母，后面的是汉字，因此SJIS字库前面区域的像素比较稀疏，后面汉字部分的像素比较稠密，这是我们判断字库比较重要的一条很重要的经验。这时我们需要将图像窗口的Information（信息）选项卡选中，如图4。



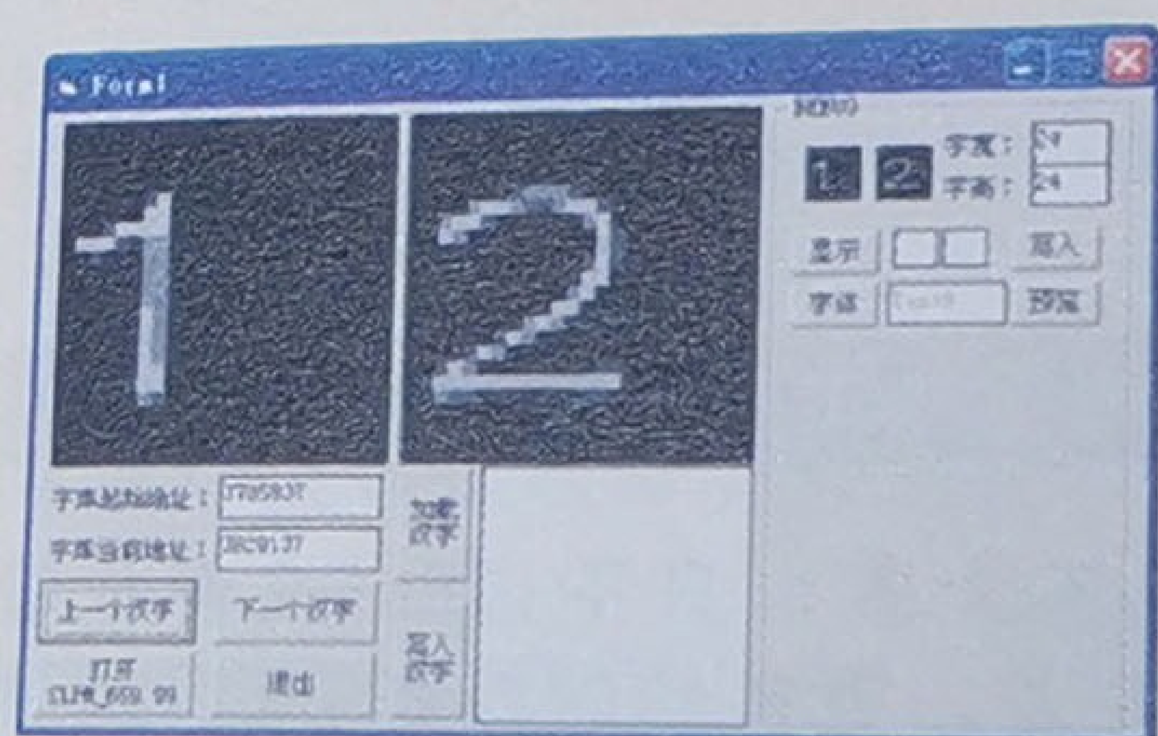
图四

我们可以看到当前的偏移地址（Current offset in file）是3781120，将该数字复制下来，然后选中属性选项卡，将复制到Offset（偏移地址）中，注意偏移地址中首位需要填入0，否则无法将数字复制进去，这是ImageTracer的BUG造成的。将滑块拖到窗口的顶部，就可以发现窗口最开始的区域就是我们刚才看到的部分了。最后，我们将鼠标的焦点放到图像窗口的属性选项卡的Width（宽度）上，这时就可以利用鼠标的滚轮上下滑动来改变图形的宽度了。随着图形宽度的减小，我们已经可以渐渐看到字库的身影了，当宽度变成24时，已经可以清晰的看到字库了，如图5。



图五

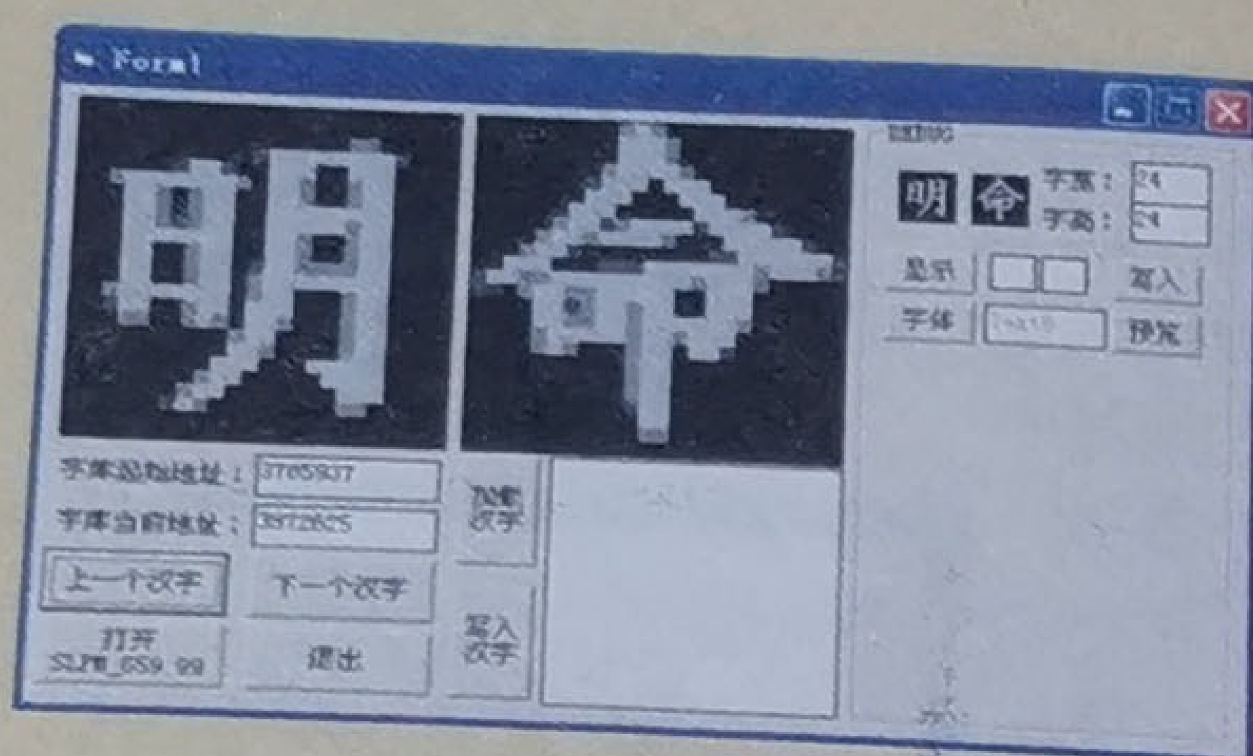
字库中的字符是重叠的，（0和1是重叠的，2和3是重叠的），很明显，这是一个16色的字库，不过利用调色板的特性，将4BIT中的低2位和高2位存储了不同的字符罢了，这样，游戏中每个汉字可以显示的颜色为2的2次方即4色，游戏可以利用这4色形成简单的灰度来显示平滑的汉字。最后再精确的确定一下字库的起始位置，利用ImageTracer慢慢调整文件的偏移地址，再配合WINHEX这个强大的16进制工具，我们可以判断后字库的起始地址可能是3785937（十进制），至于精确的字库起始地址，也可以在后面编写字库显示程序的时候调整确定。



图六

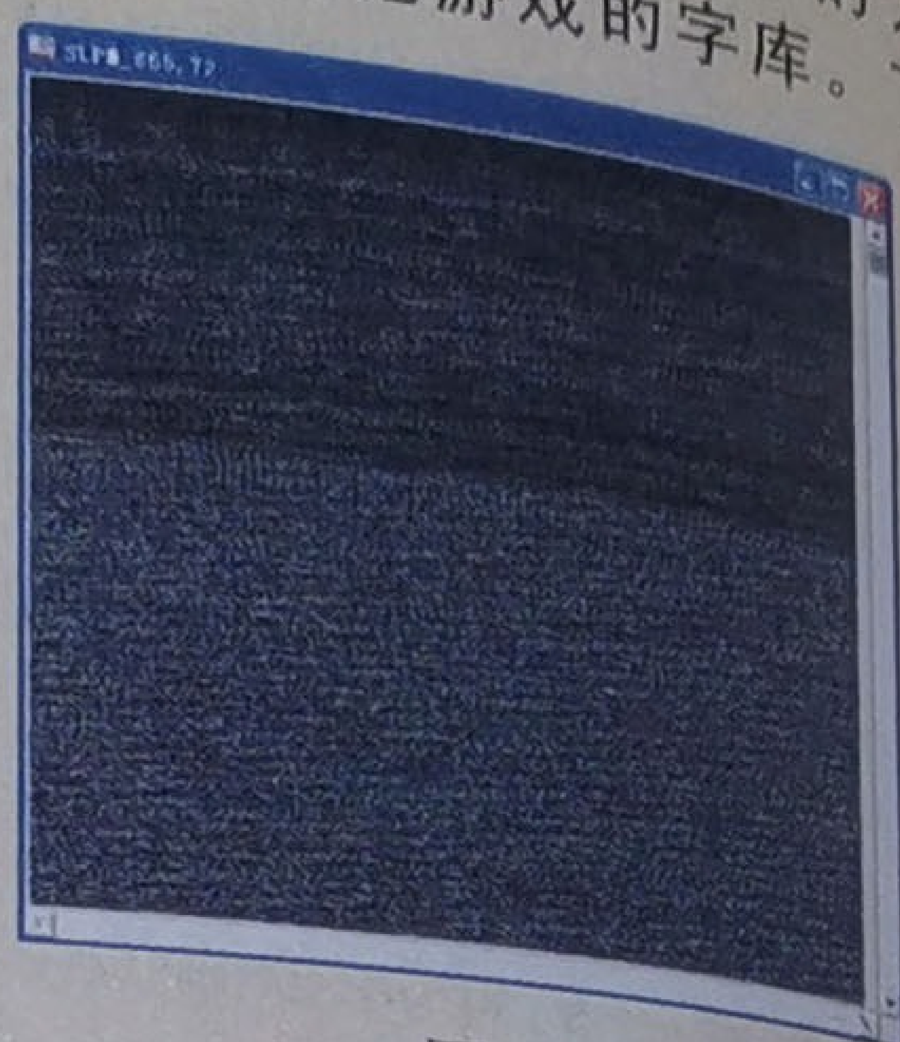
好了，在确定游戏的文本可以提取后（文本提取的部分我会详细说明），我们就应该开始编程序来显示和修改字库了。图6就是我编写的DOD2的字库显示和修改工具。

下面我来大概讲讲用VB编程显示和修改汉字的方法。由于字符的每个像素占用4BIT，这4BIT的高位和地位又是2个不同字符的点阵数据，也就是显示一个字符的2个像素点需要读取一个字节，一行是24个像素，也就是说完全显示一个字符的一行需要12个字节，每个字符又高24个像素，因此，我们编一个嵌套循环来读取每个字符的数据即可。这样，每次读取的24*6=144个字节可以显示2个汉字。这里我们可以使用VB的Pset(x,y),RGB(r,g,b)在窗体上显示字库，xy是在在对象上画点的坐标，RGB是所画点的红绿蓝颜色值，我们只要把每个点的4种颜色经运算放大使其值在00~FF（HEX）之间即可，详细的函数使用如果不明白的话可以去找点VB函数的资料看看。具体代码大家可以看看我编写的DOD2的源代码。至于字库的写入完全就是一个字库显示的逆过程，如果不追求平滑字体的话，直接判断写在窗体上的是白点还是黑点即可，如果想要游戏里显示的字体美观的话，可以将窗体上字体的RGB值做一点小小的运算后换算成4种程度的灰度后写入，我写的程序里有一个很简单的算法，大家可以去看看，虽然不是很完美，但是在游戏中显示的字体确实有了不错的平滑效果。图7就是我写入的汉字的效果了。


图七

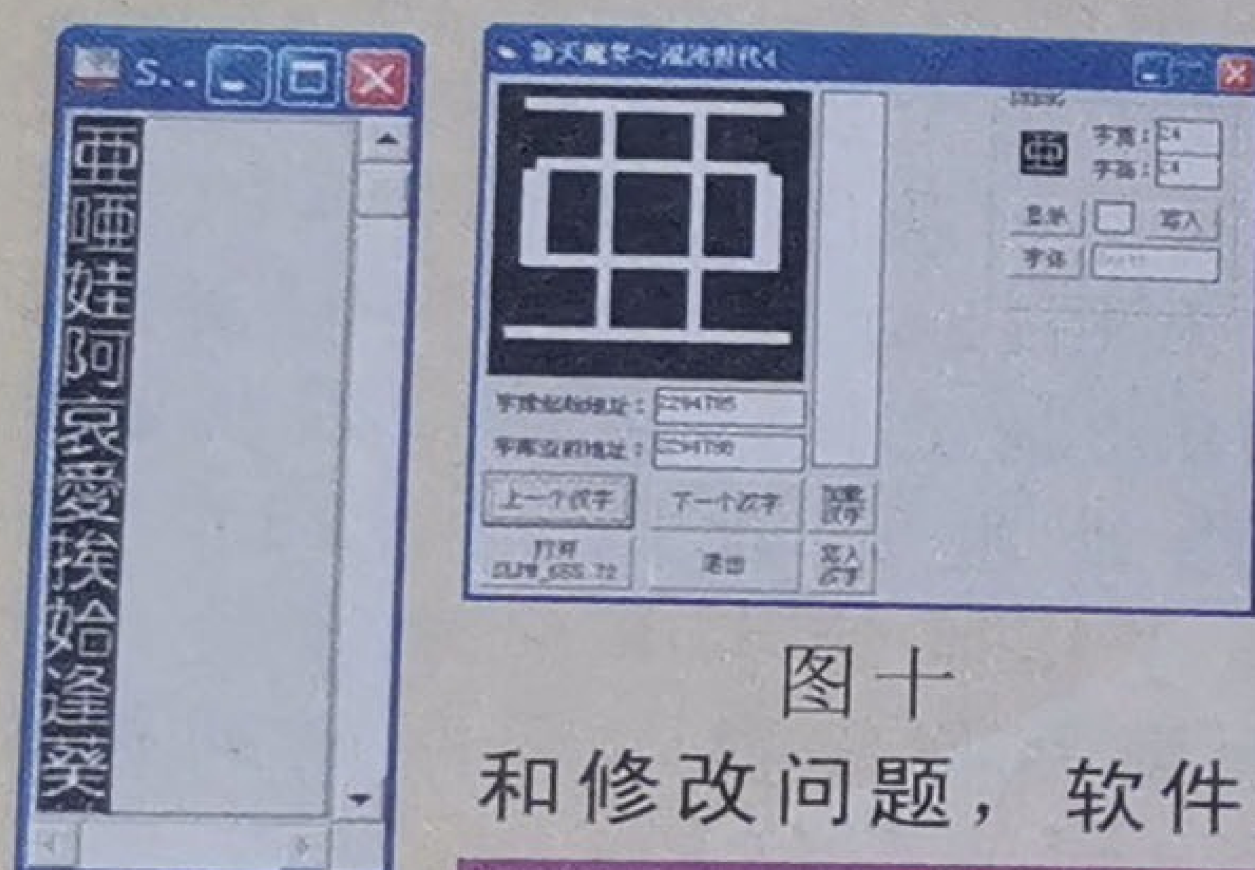
利用ImageTracer查找PS2 ELF文件的方法，我们还可以找到其他游戏的字库。下面再举以个例子。

“新天魔界~混沌世代4” 是Idea Factory出品的一款S*PRG游戏，画面精美声优强大，OZ01已经对其进行了汉化，当初我曾用该游戏进行汉化练习。用ImageTracer打开SLPM_655.72，在2239488位置发现如图8的情况。


图八

初步判断是字库，不断调整图片的宽度和点阵格式，终于在宽度为24、1BIT单色时清楚看清字库，如图9

这是一种非常简单的字库，每个字符占用3*24=72字节，字库中汉字起始地址是2294788。经编程解决字库显示和修改问题，软件如图10


图九　图十

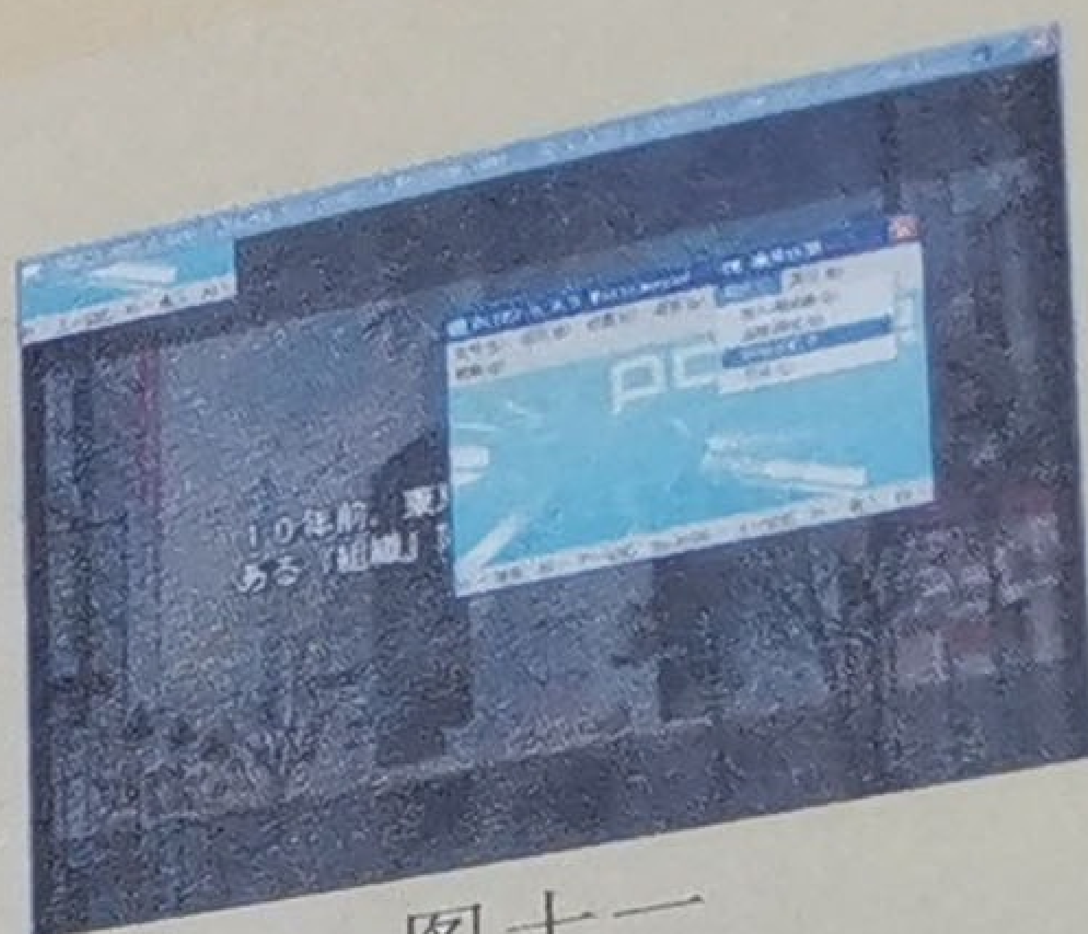
详细的源代码请看光盘中的相关文件。

当然，游戏的字库在ELF文件里的情况不太多，只不过ELF文件比较小，查找起来比较方便，所以我放在前面讲了。更多的时候是在ELF文件以外的其他地方，比如“真三国无双2”和“第三次超级机器人大战α”的字库就是一个专门的文件，“恶魔城”两作、“源氏”、“绝体绝命都市2”等字库文件就是打包在一个很大的文件里。

这类字库放打包在一个很大的文件里的情况，我们的处理也可以采用ImageTracer查找法来寻找字库，只要字库不压缩，加上有足够的耐心，一般是可以找到的，并且ImageTracer打开大文件的速度相当快，查找起来不算太困难。不过，以上都是静止分析的方法，使用这种方法太费时费力了，介于现在模拟器已经比较完善，我们可以利用从汉化PS游戏时就屡试不爽的DUMP模拟器内存找寻字库的方法，这动态分析的方法找起字库来相当的便捷，只要字库不压缩，基本上都可以找到字库。

PCSX2，作为现在唯一可用的PS2模拟器，尽管模拟度方面还存在比较大的问题，兼容性也不好，用来玩游戏还不能让人满意，不过它的可以DUMP游戏运行时内存的功能对PS2汉化确有着特殊的作用。这里我用的是莫妮卡MM汉化的的pcsx2svn390，尽管版本不是最新的，但是里面已经包含了各种插件，解压缩后就可以直接使用了。这里我以寻找“NAMCO X CAPCOM”（以下简称NXC）为例为大家介绍一下这种寻找字库的方法。

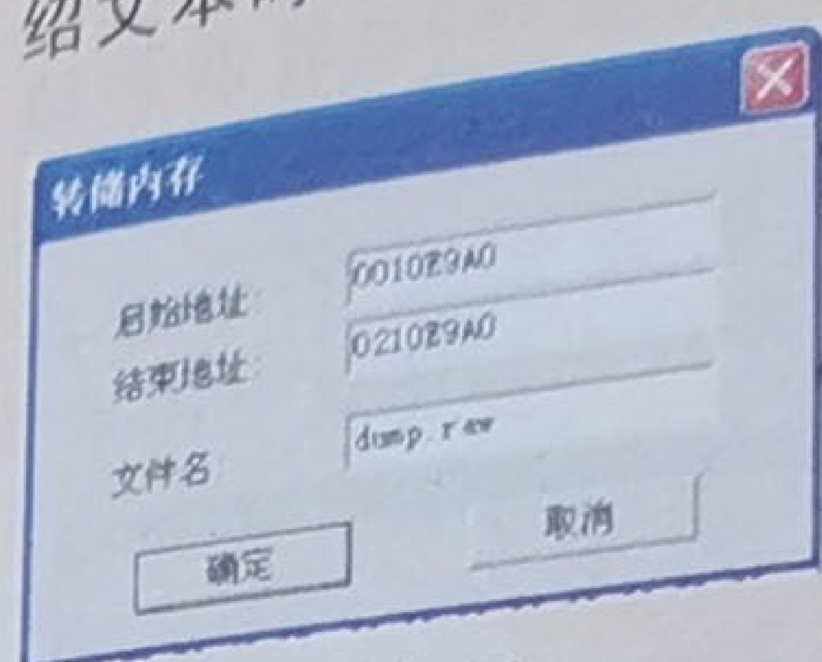
首先我们先将游戏用IMGBURN做成ISO存放到硬盘，然后将PCSX2的



图十一

CDVDROM和游戏手柄设置一下（具体其他配置和使用方法大家可以看网上的相关资料），就可以开始运行NXC了。当屏幕上出现第一段介绍文本时（如图11）

按ESC键暂停游戏回到软件的主画面，然后点击“调试”按钮，下拉菜单中选择“转储记忆卡”按钮，再点击弹出窗口中的“RAW转储”按钮，如图12填写结束地址（只需将开始地址的次高位加2，因为PS2的内存是32MB）。



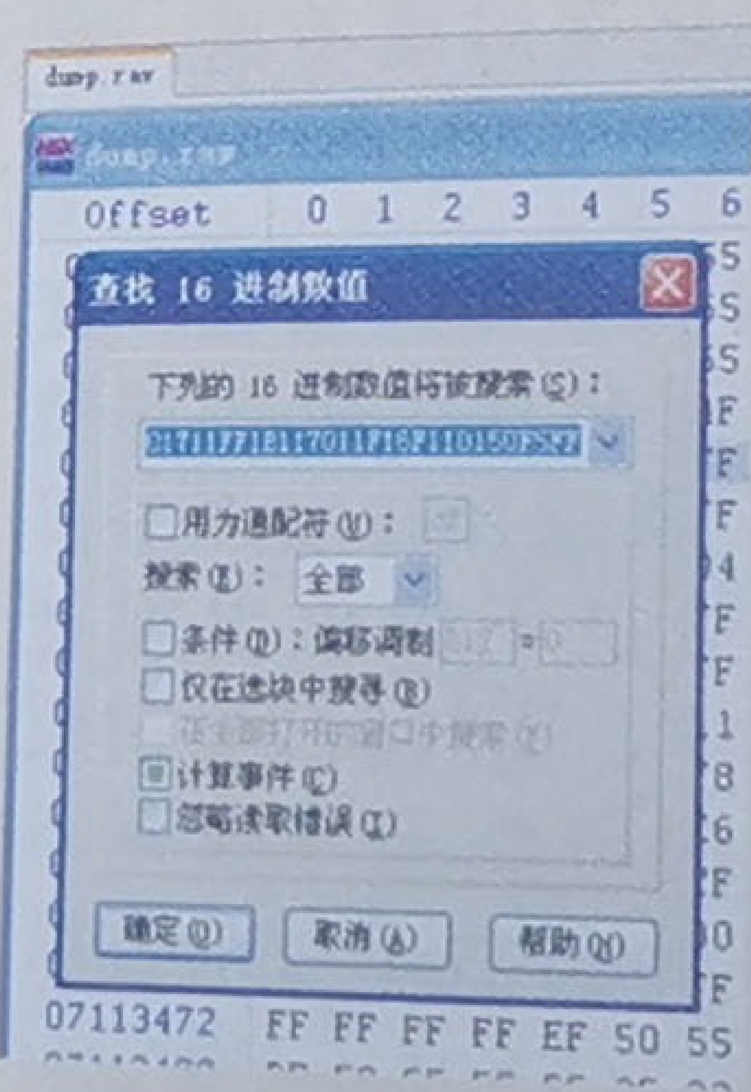
图十二

“确定”后就会在PCSX2的运行目录下就会生成一个大小为32兆的内存DUMP文件，这个文件就是PS2在暂停运行时的内存内容。在DUMP内存时可能会出现程序不正常的关闭，只要我们要的东西DUMP出来了，关系就不大。



图十三

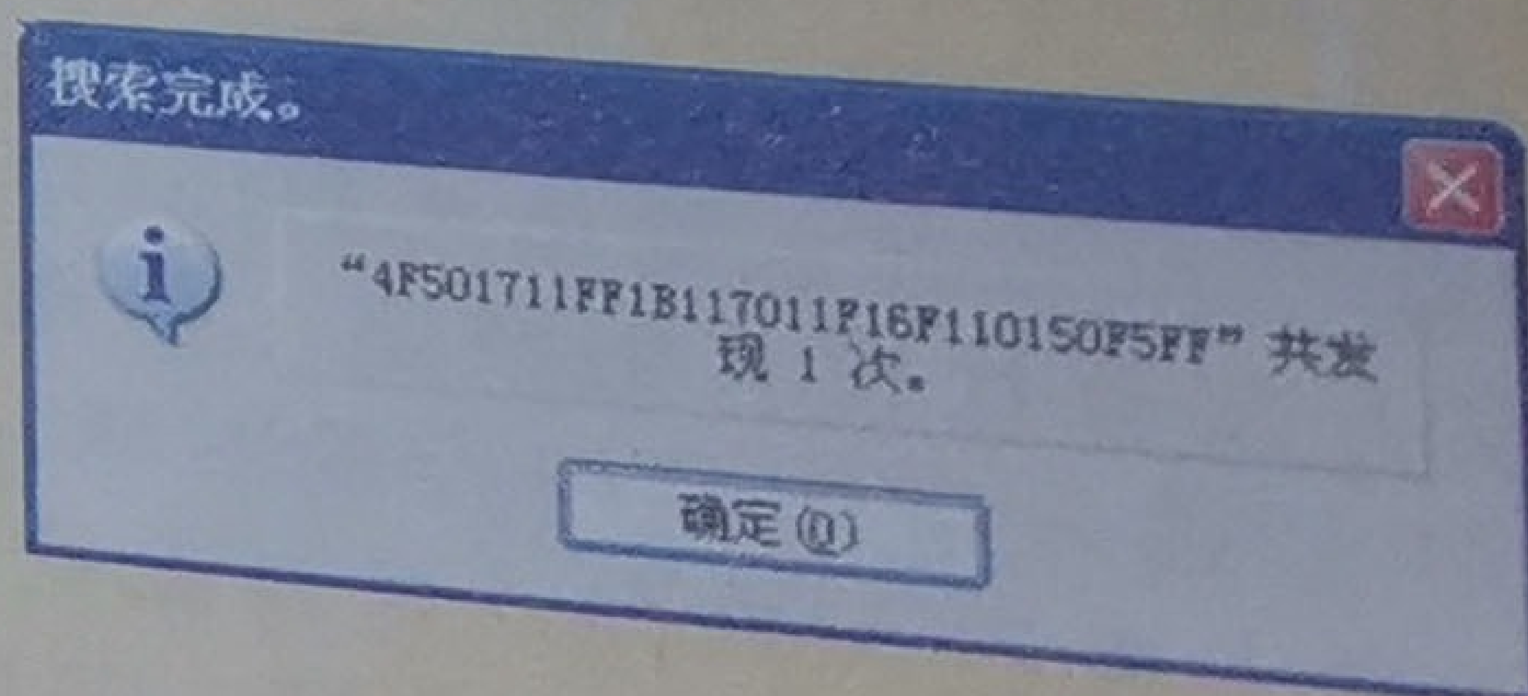
DUMP出内存后，我们再用IMAGETRACER打开内存文件进行字库查找，方法同前所述，经过不断变化图片格式和图片宽度，最后我们终于在内存中找到了字库。为了方便说明，图13的字库是没有经过宽度调整的。



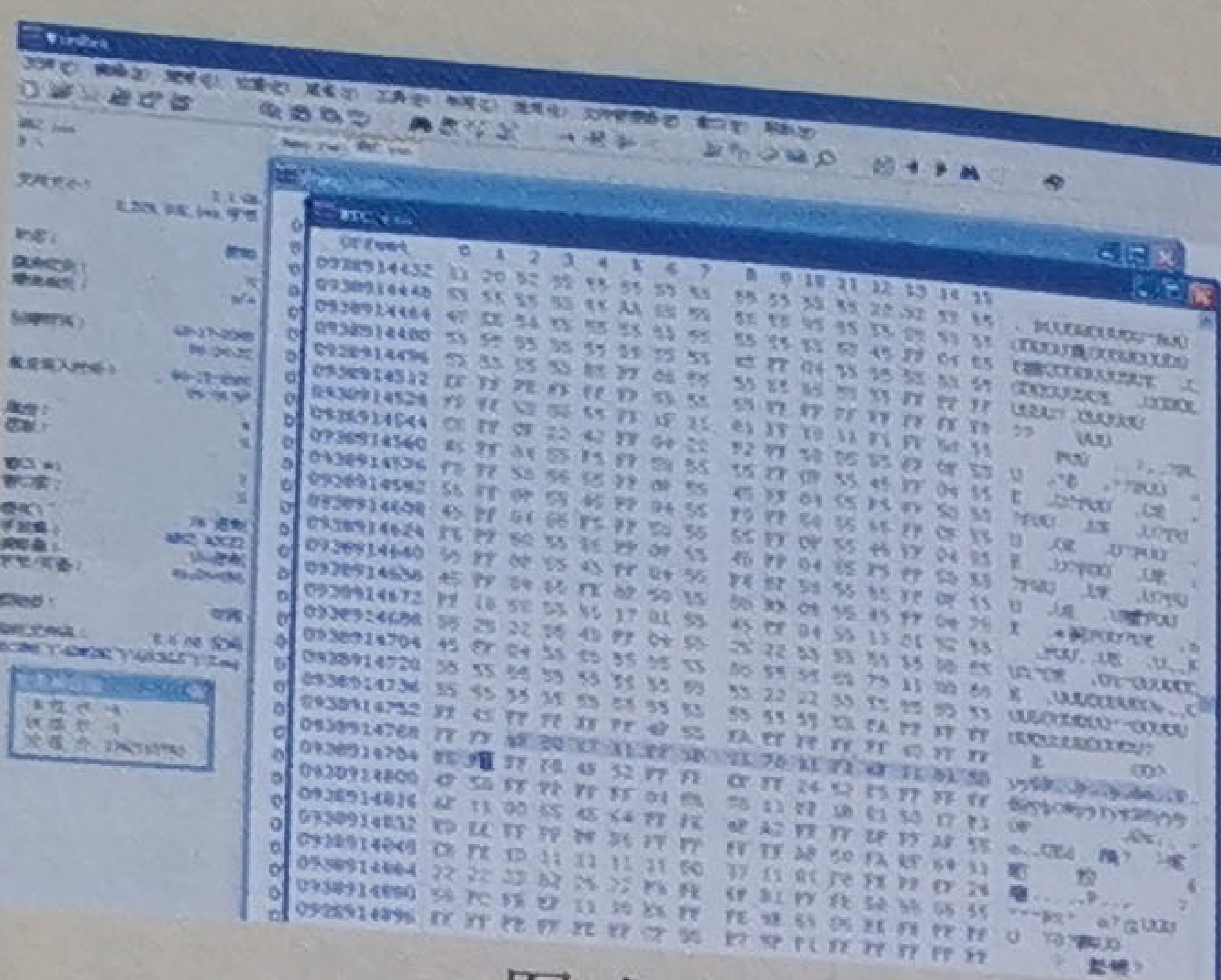
图十四

我们点击IMAGETRACER的IMAGE（图像）窗口，选择信息（INFOMATION）选项卡，查看当前偏移地址（DURRENT OFFSET IN FILE），抄下文本框里面的数字（这个数字是十进制的），然后用WINHEX打开在PCSX2目录下的DUMP.RAW文件，跳转到上面抄下的数字位置（注意把WINHEX的显示进制切换成十进制，切换方法是点击一下窗口左侧蓝字的偏移地址列）。我们在跳转的地址附近找16个比较有特征的字节（最好各不相同），按CTRL+ALT+F，弹出搜索字节的对话框，填入这16个特征字节，为了减少重复率，我们试着先计算一下这16个字节在这32MB内存中的重复次数，连续点击2次“存档事件位置”的选项，将该项切换成“计算事件”，如图14所示。

经搜索，我选择的16个字节在内存中没有重复第二次，这说明这些特征字节选择的比较好。接着我们再用WINHEX打开NXC的ISO，在继续搜索这16个字节，也是先测试一下这16个字节的重复率，经试验，我们得到如图15的结果：



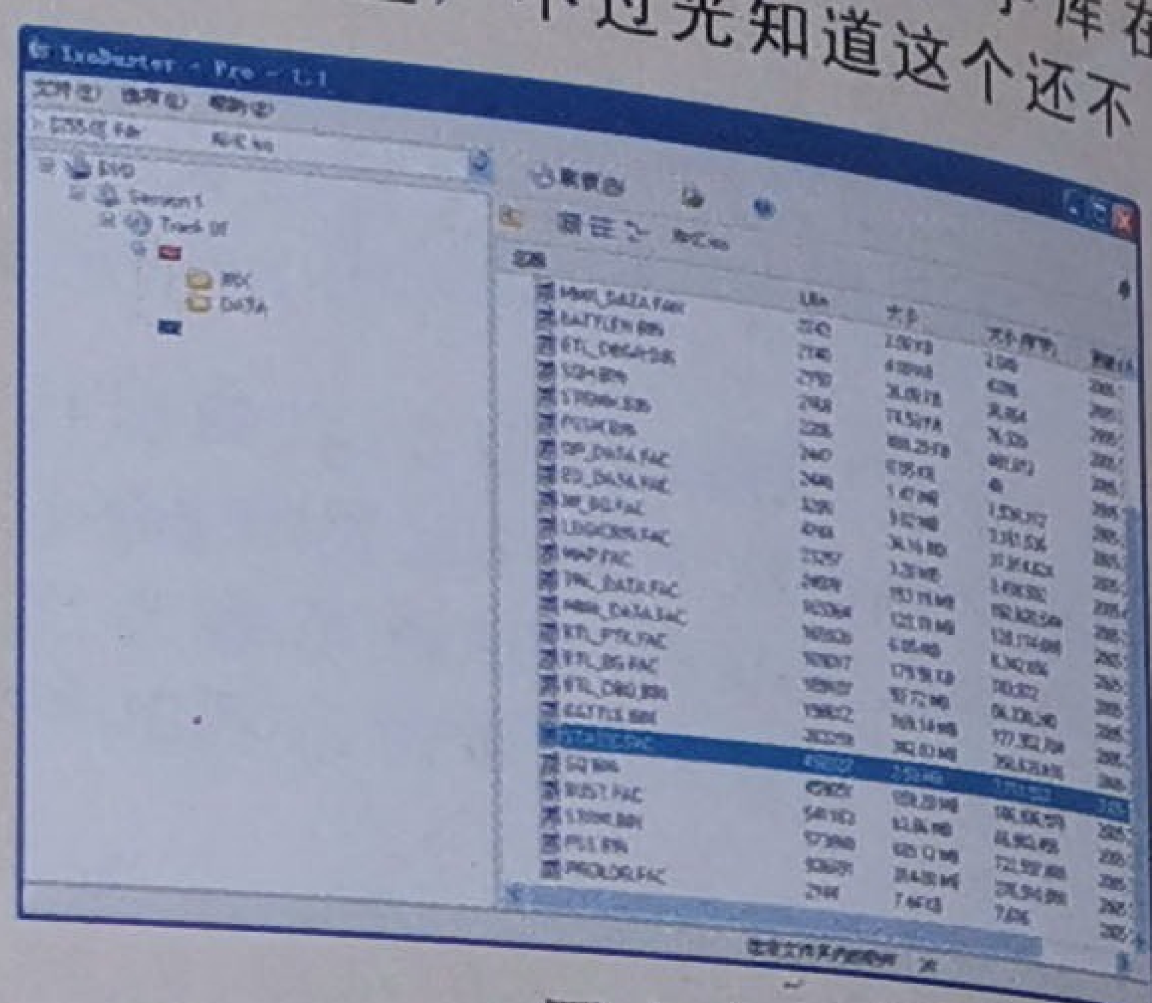
图十五



图十六

这表明选择的字库特征字节很成功，没有重复的，大大减少了我们寻找字库的难度。经过将“计算事件”切换成“存档事件位置”，我们找到了这16个特征字节在ISO中的偏移地址大概在938914768附近，如图16

这样，我们就知道了字库在ISO中的位置，不过光知道这个还不行，我们得知道字库是在哪个文件中。这里我们可以初步估算一下，DVD ISO的文件位置是以LBA来表示的，1 LBA = 1024 字节，这样，我们不考虑ISO文件头在ISO文件中占的位置的话（文件头一般不大，可忽略），NXC字库所在文件的LBA值为：938914768÷1024≈458454，我们用IsoBuster打开NXC的ISO，查看各文件的LBA值，如图17



图十七

不难看出，该LBA值所处的文件正是STATIC.FAC。最后我们抽取STATIC.FAC到硬盘，用IMAGETRACER打开，果然找到了该游戏的字库。NXC用的是标准的SIJIS字库，文本也没有加密，汉化起来难度不高，对该游戏有兴趣的读者不妨在我的汉化教程连载结束后动手试着汉化。

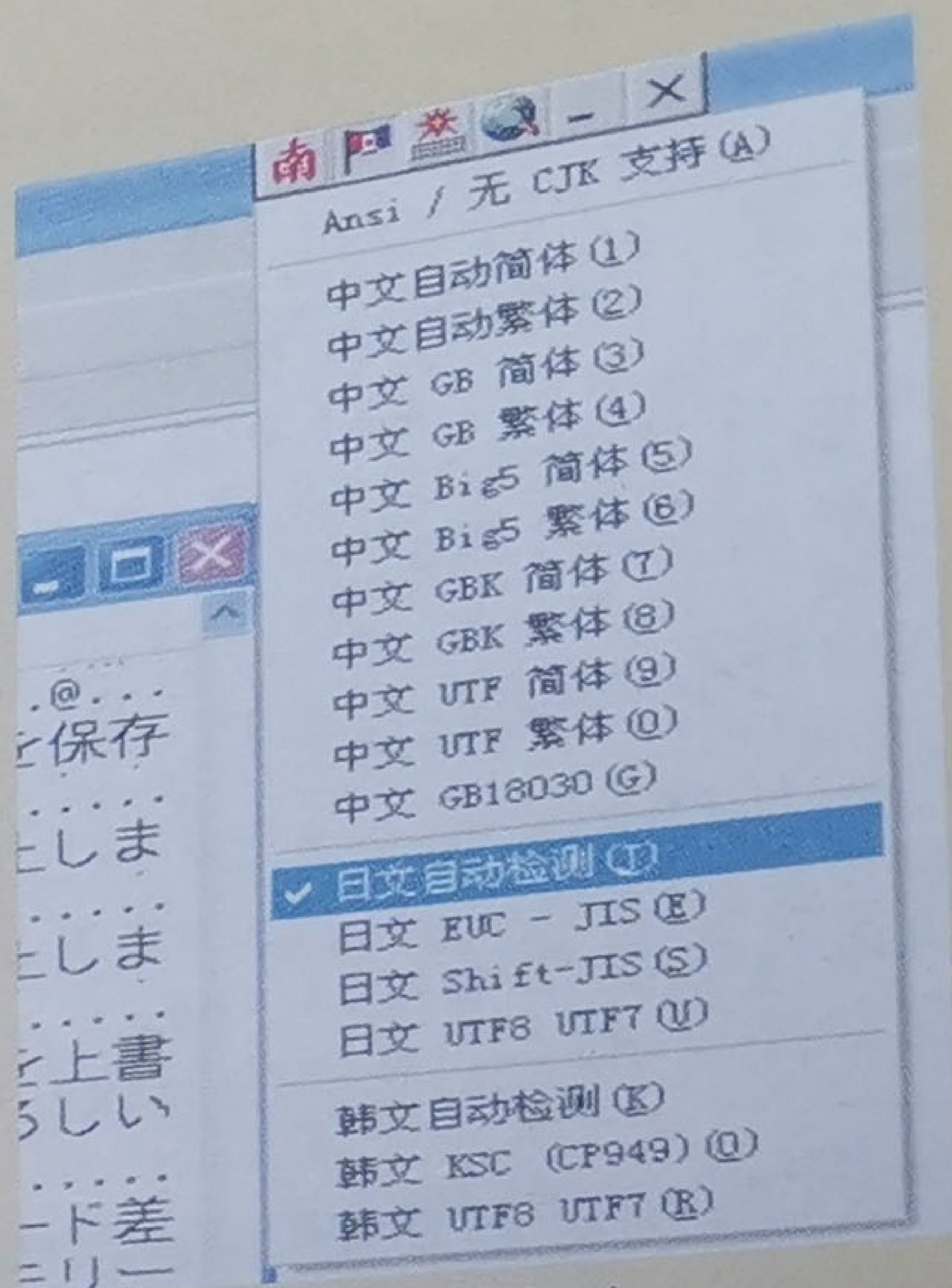
有两点需要说明一下，一是由于DVD ISO中可能含有非用户数据，在内存中选择的16个特征字节在光盘镜像中有可能出现非连续分布的情况，这样，为避免在游戏ISO中找不到特征字节，我们就需要在字库中多找几组特征字节到游戏ISO中查找。二是由于字库数据不仅仅出现在PS2内存中，有时它也会以贴图的形式存放在PS2显存中，而PCSX2目前仅能DUMP内存，无法DUMP出显存，因此可能有相当小的可能无法找到字库。不过，对于初学者来说，DUMP内存文件来查找字库仍然是目前我所认为的最好方法。

当然，找字库方法各种各样，0z01还发明了一种名为“PS2模拟器+IsoBuster字库位置定位法”的方法，大概过程就是在PCSX2第一次运行到出现有文字的画面时，按ESC暂停模拟器查看命令行窗口的DVDREAD数值，然后再到ISO中抽取相应的片段来查找字库。经我试验，该方法有比较大的缺陷：首先我们不能保证屏幕第一次出现汉字时候就是PS2载入字库到内存的时候，这样，也许PS2在屏幕没有显示汉字时早已将字库载入内存，这样无论我们怎样都无法找到字库，其次，由于游戏时需要读入图片、音效、程序等内容，显示在命令行窗口的DVDREAD数值可能有很多组，一组一组的抽取分析的工作量太大

文本查找

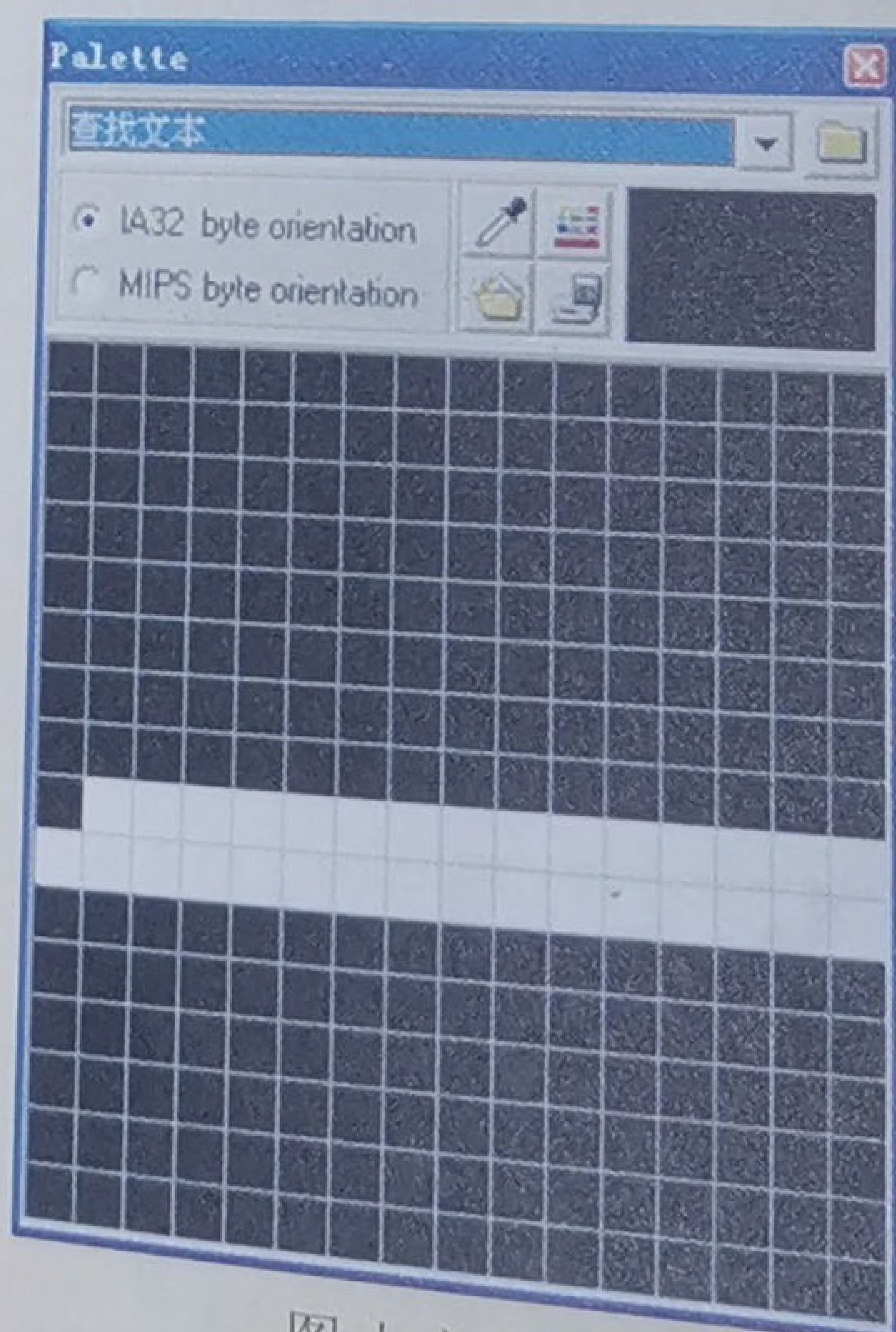
如果在前面一步已经找到字库了，那么下面接着的就是提取文本了。PS2有32MB内存，游戏厂商在不极致压榨机能的情况下，为了方便，游戏文本通常会使用如SJIS编码等的标准编码方式。只要文本不是压缩或非标准编码，我们使用WINHEX打开游戏的文件，配合南极星，很快就能找到游戏的文本。下面我同样以NXC为例，讲解查找SLPS_255.05里的文本的方法。

首先用WINHEX打开SLPS_255.05，再打开南极星，将内码方式选择成“日文自动检测”，拖动WINHEX的滚动条滑块，很快就可以发现文本了，如图18。



图十八

这样的文本提取还是比较方便，只要确定该游戏的字库确实为SJIS字库，并导入一个符合该游戏字库的SJIS码表，使用一个通用的文本提取工具，就可以将文本提取了。需要注意的是，有些游戏的字库粗略看来虽然是标准的SJIS字库，但是由于有些非SJIS一级字库里的字在游戏里使用的情况非常多，那么有可能会将标准的SJIS中一级字库中某些用不到的字替换成非一级字库中的汉字，这个情况我在“真三国无双”系列以及“龙背上的骑兵2”中就曾经碰到过，这时如果仍按照标准的SJIS字库来提取文本的话，将导致提取错误的文本。所以，找到游戏字库后，做好字库编码的校对工作非常重要。

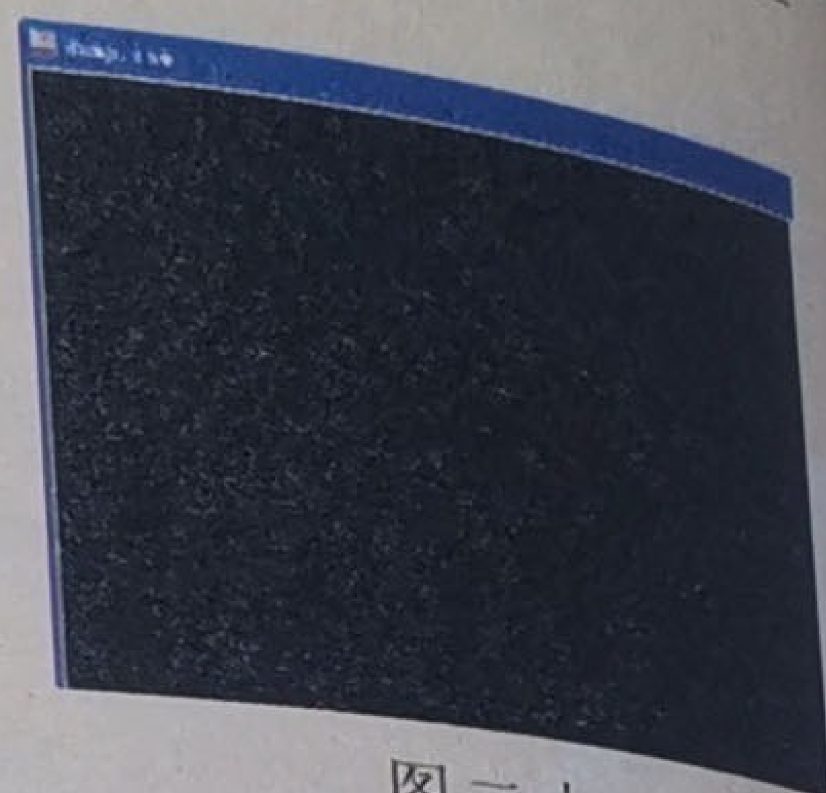


图十九

如果我们汉化的是GBA、SFC等小容量的游戏的话，那么以上的文本查找方法就非常方便了，但是对于动辄几个G的PS2游戏来说，查找文本就犹如大海捞针了，有没有更方便一些的方法来降低工作量呢？我们来动动脑筋想想看吧。我们首先分析一下标准的SJIS编码，可以看出一级汉字（常用汉字）的编码范围为81XX~9FXX（HEX），再看上图的文本编码，我们得到一个惊人（其实也没那么惊人）的发现：游戏中的文本是双字节编码，对于一段连续的文本来说，每隔一个字节的编码必然处于81~9F之间！聪明的读者发现了这个规律的作用了吗？如果没有，就让我来为您解开这个规律的作用吧。我们将有文本的文件当作一个256（HEX:FF）色的图片来看的

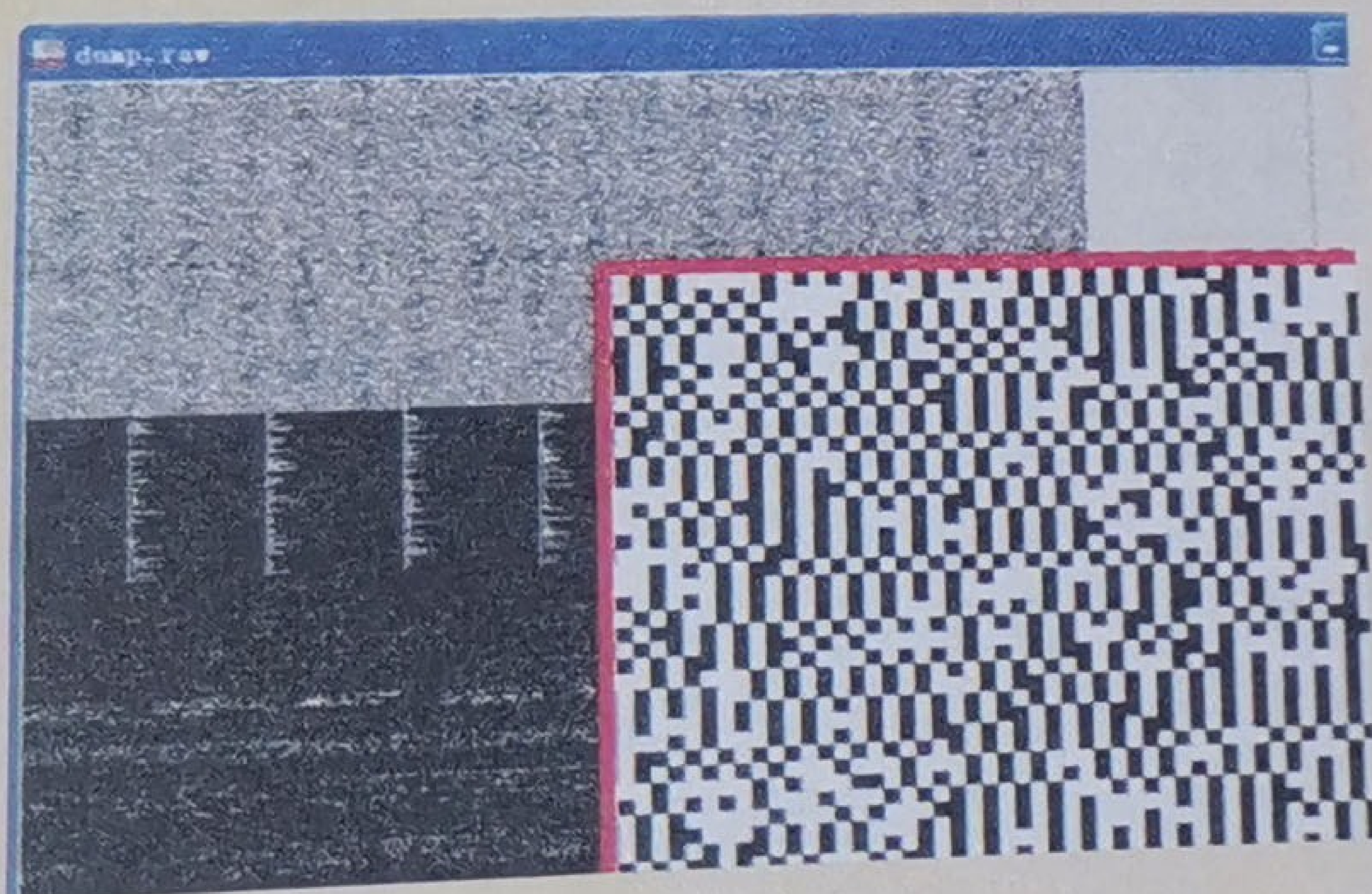
话，如果赋予81~9F(HEX)特殊的颜色的话，那么我们将发现含有文本的文件在含有连续文本的地方将出现特殊色间隔出现的规律现象！空讲理论可能比较抽象，下面我仍以NXC为例讲解查看文本的方法。

为了讲解方便，我没有提取游戏里的大文件，而是采用提取了游戏开始后首次出现文本的内存镜像作为研究对象。首先用Image Tracer打开DUMP.RAW，将文件的图形格式设置成indexed 8 bit(256色)，然后创建如图19那样的调色板



图二十

Image Tracer的调色板的大小是256×3=768(DEC)，为了查找文本的方便，我们将调色板中偏移地址81（HEX）×3=183开始至9F（HEX）×3+2=1DF的93个字节全部改成FF，其余全部改成00，这样当文件中出现81~9F之间字节时，将全部以白色显示，其余字节将显示为黑色。拖动Image Tracer的滚动条滑块，就能看到如图20那样的图像了。



图二十一

明显，这不是文本，因为点阵太稀疏了，如果真是文本的话，黑点和白点有很大的可能是连续间隔出现的。继续拖动滑块，我们终于发现如图21那样的区域，红框的部分是经放大的区域，可以看到很多地方是白黑间隔出现的。

根据IMAGE（图像）窗口中偏移地址的数据，我们顺利利用WINHEX配合南极星在相关区域发现了文本。OK，终于松了一口气，本次讲座就先讲到这里，我们下次再见。











文/shohy 责编/罗萨

三国志2 马战全解

一、序 言

前一段时间热映的电影《见龙卸甲》虽然因为意淫历史而导致褒贬不一，不过其中的几场马战还是让人看得热血沸腾。事隔十多年，我们把CAPCOM公司出品的三国志吞食天地II ~ 赤壁之战拿出来，作为谈论的主题。这次我们并不是叙旧，而是赋予这个游戏新的生命。





虽说这个游戏能够玩好的玩家很多，但请各位注意：有多少人出场后第一个动作不是下马的呢？即使是有人会骑马玩玩，又有几位敢骑马面对最难对付的两位BOSS呢？

当玩家控制的角色骑上马后，就会自动拿出巨大的武器，而每位角色都有一套完整的马上动作。CAPCOM的动作设计是没话说的，挥动长武器攻击一群敌人的爽快感与流畅感更是无以伦比。传统玩家的全程步战浪费了这套精心设计的骑马动作，的确有些暴殄天物的感觉呢。

角色在马上的动作与步战是完全不同的，考虑到骑马作战的优劣之处，玩家必须使用与步战不同的攻防策略。骑上马后，玩家将体验到一个截然不同的游戏，感受一下骑马砍杀的快感。

现在，让我们再去找找十多年前——或许是一千八百年前的老朋友们，看看他们骑马的英姿，享受于百万军中冲杀，并与敌方大将平等对决的豪快感觉吧。

二、作弊相关

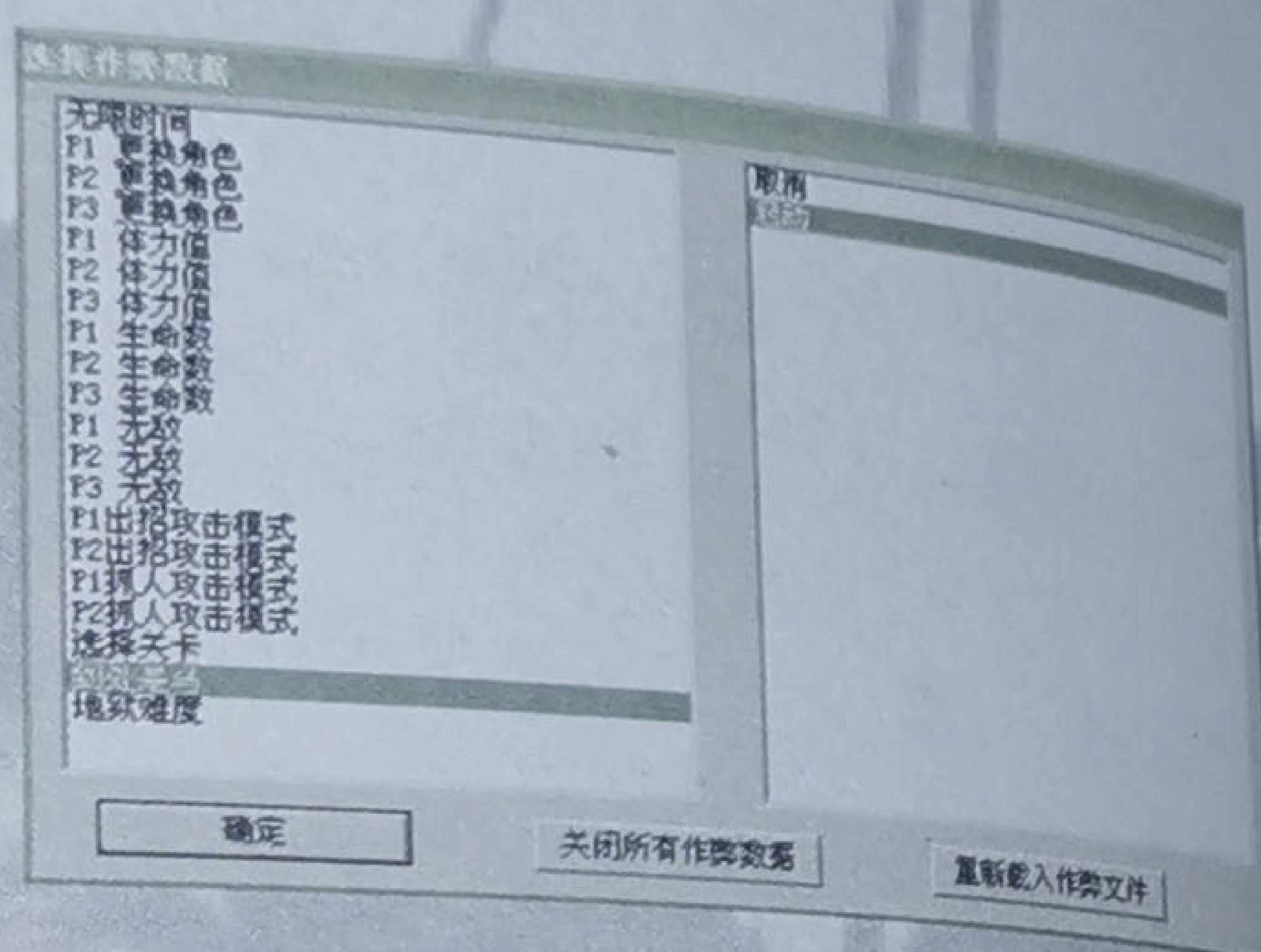


正常游戏中可以骑马的地方有限，仅在博望坡之战（一）的全程、新野城和长坂坡之战的后半、博望坡之战（二）以及赤壁之战（二）的BOSS战，有机会让玩家骑上马。

如果觉得不过瘾怎么办？在模拟器中，我们可以使用作弊方式修改内存，来实现在游戏中的大多数地方骑马作战。虽然正常游戏中骑马也会有一些难关，但全程骑马会遇到更多的挑战。如果想试试的话——

（相关作弊码及工具见光盘）

WinKawaks马战作弊码的使用方法是：将作弊文件拷贝到模拟器的CHEATS目录下，载入游戏后按Alt+C将“到处是马”这一条作弊选项打开即可。

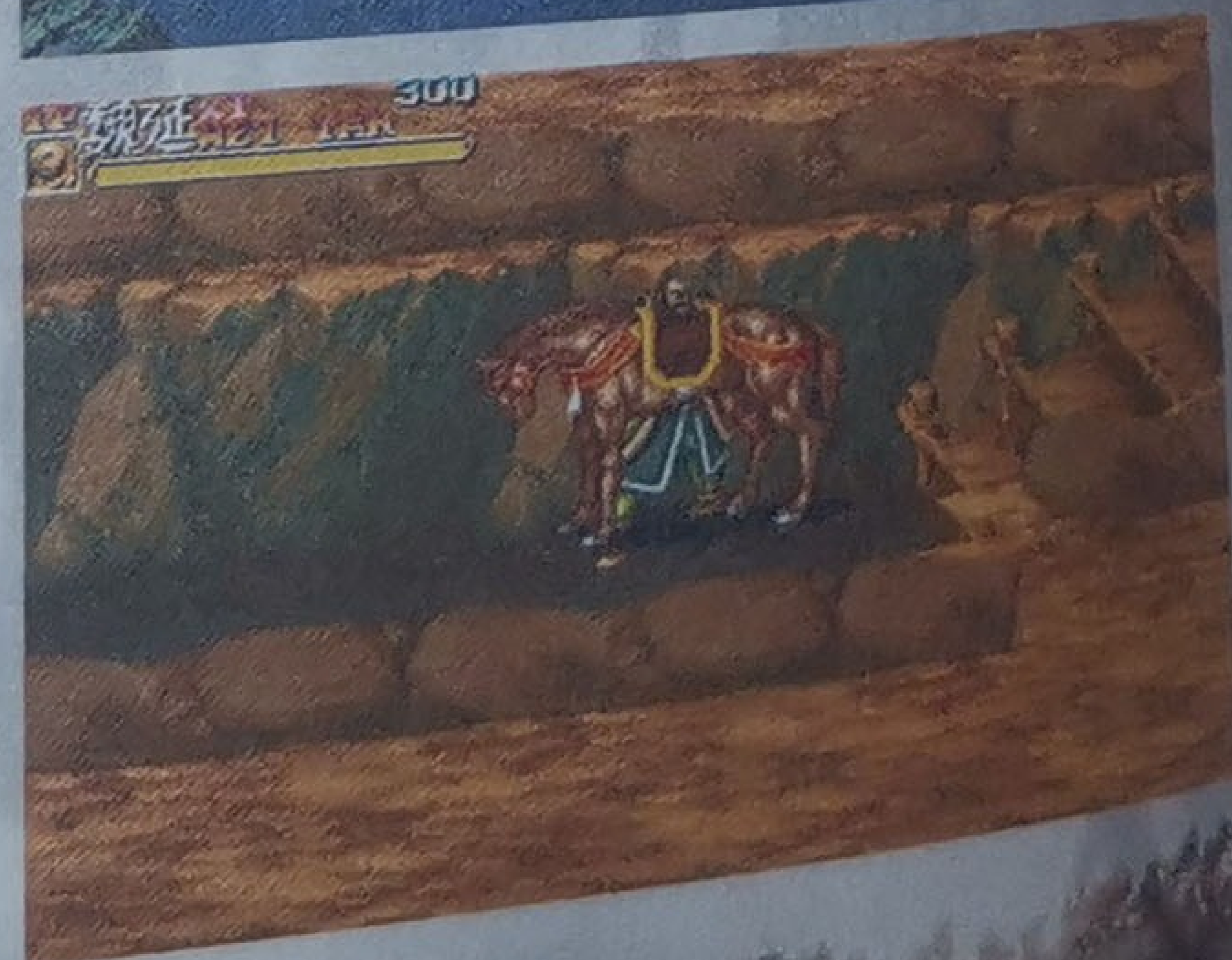




MAME马战作弊码的使用方法是：将作弊文件拷贝到模拟器（必须是支持作弊的版本）的根目录下，载入游戏按TAB进入作弊，将全部的“Many Horses”打开即可（其它作弊条目不要动）。



启动作弊之后，游戏中原本掉落固定物品的桶、箱子和罐子，都只会掉出铜锣。这样许多关键的补血都不复存在，更加提升了马战的难度。不过杀死敌人掉出的补血仍然正常，而且原本掉落随机物品的容器反而很可能出现大补，运气好的话还是比较轻松的。另外，原本的隐藏物品——圣剑和草薙——都会消失。

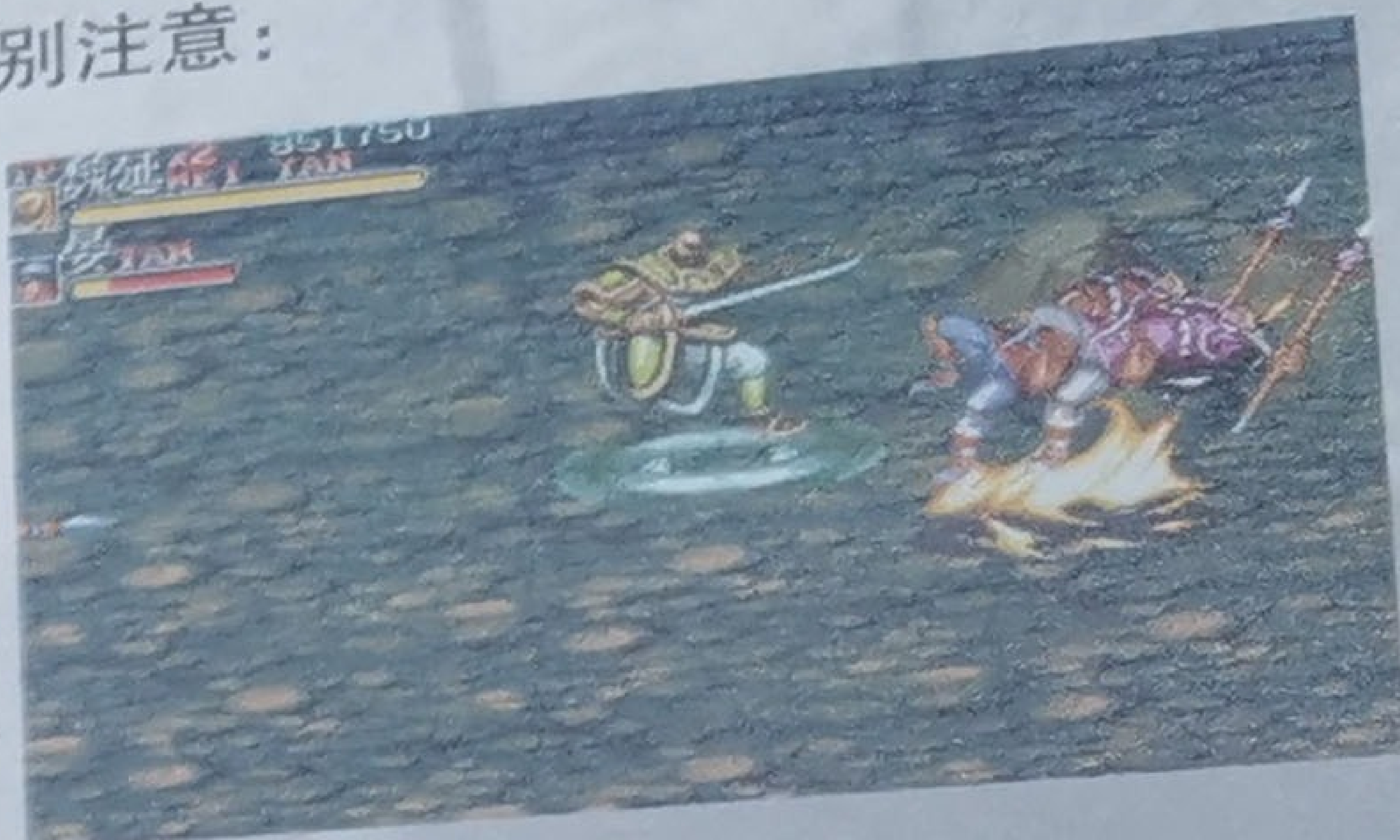


注意某些地方的位置特殊，会出现有马骑不上去的情况。还有些地方（例如吕布关）明明听到马跑过来，就是看不到也骑不到。



还有个副作用：CPS1的图像功能有限，同一画面中一般只能同时显示十多个物体（包括人物和马），而三人一起骑马就要占用六个！这样人多的时候很容易出现无法显示的情况，自己人（和马）忽隐忽现就算了，不小心还会被隐身的敌人偷袭。

开启作弊码后有几个地方要特别注意：



1.曹仁那关下水时有可能骑到透明马（骑上去由于看不见马，会对人物的纵向位置产生错觉，要注意。应对方法是看水面的波纹）。还有上岸打曹仁之前一定要全体下马，否则……自己试试就知道了。



2.淳于导那关，打死他后大家要记得立刻集体下马（只剩一个人在马上则不要紧），不然就很可能有人不忍心走向前去看甘夫人跳井（世界版则没有此问题）。

3.张辽徐晃那两关，许多地方需要进行场景切换，要骑马进门时不能离门太近，否则玩家控制的角色会一直不停地向后退，从长江退到南海都不会停。双打三打就好多了，只要还有一个人靠后就可以正常进门，注意不要大家一起冲那么前就没事。





4.还是张辽徐晃那两关，会从高处掉下来，之后玩家操作的人物实际所处的位置，要比看起来所处的位置低上一截。下一次马就可以解决，但要当心下马时遭偷袭（如果坚持不下马，也是有好处的，后面有详细说明）。

另外还有一种修改方式，就是使用EC（EmuCheat）的骑马作弊，可以让人物随时随地都骑在马上，这样用上述作弊码也骑不到马的地方也可以骑了（可以骑马打吕布、曹操）。

不过此时人物的状态是锁定在马上，在被打死之前绝对不会掉下马，所以一旦挨打就可能比正常骑马时多挨好几下，而且如果因为被打死而掉下马就会导致游戏出错。还有这个作弊码可能导致玩家马上的出招速度变快，如果开了作弊码再立刻关闭倒是可以正常骑马玩，但是只要玩家被打下马，马就会消失。

另外在游戏中两处有水的地方（曹仁、吕布）也会出错。这些情况下就要把作弊关掉。

三、马战技巧之共通篇

首先说一下马战的共通出招。



A,A,A：类似地面组合拳的三连击（黄忠无此招），挥出去的武器是无敌的，不会被敌人打到（老关除外，他的刀柄会挨打），而且距离远，正面对付敌人非常有利。第三下击倒的敌人可以撞倒其余敌人。

这套动作一般来说必须要输入及时而且每招都击中人才可以完成。如果前一个动作已经结束，再输入A就会从变成再次从第一个动作开始了。有意思的是如果前两击打中敌人后因为追加挑人或是受到攻击而中断，之后立刻输入A还是会使出被中断的那一击，而且即使打空都可以继续打出下一击。

每个人三连击的速度和距离都有差别，而且所有人的三连击都有某一击出的较慢，在敌人近身情况下用那一击是非常危险的。但如果不使出那最慢的一击而是稍停再按A使出第一击，就可以在一定程度上避免遭反击并进行有效的伤害输出（没信心的话也可以选择不继续出招而是直接闪人）。

另外，三连击时拉住前方向的话，角色会在攻击的同时稍微前移。

注意，马上三连击是不可能打到同伴的！所以同伴在附近的时候也可以放心使用。



B：第二种攻击，出招慢，攻击范围广，可以打两下（黄忠为快箭）威力比A大，不会击倒站立的敌人。由于有←,→+A的存在，B很少被使用。



A连打：连舞（黄忠为连珠箭），打中3HITS可以击倒敌人。攻击范围大而且判定可以一直持续，而缺点除了不能随时出招而且伤害不稳定（一般都比较小）外，最可恶的是被攻击范围也非常大，很容易被敌人打到武器上而伤血，所以平时最好不要使用，最多偶尔用来封版和封墙角。一定要用的话请设置连发键否则手指受不了。

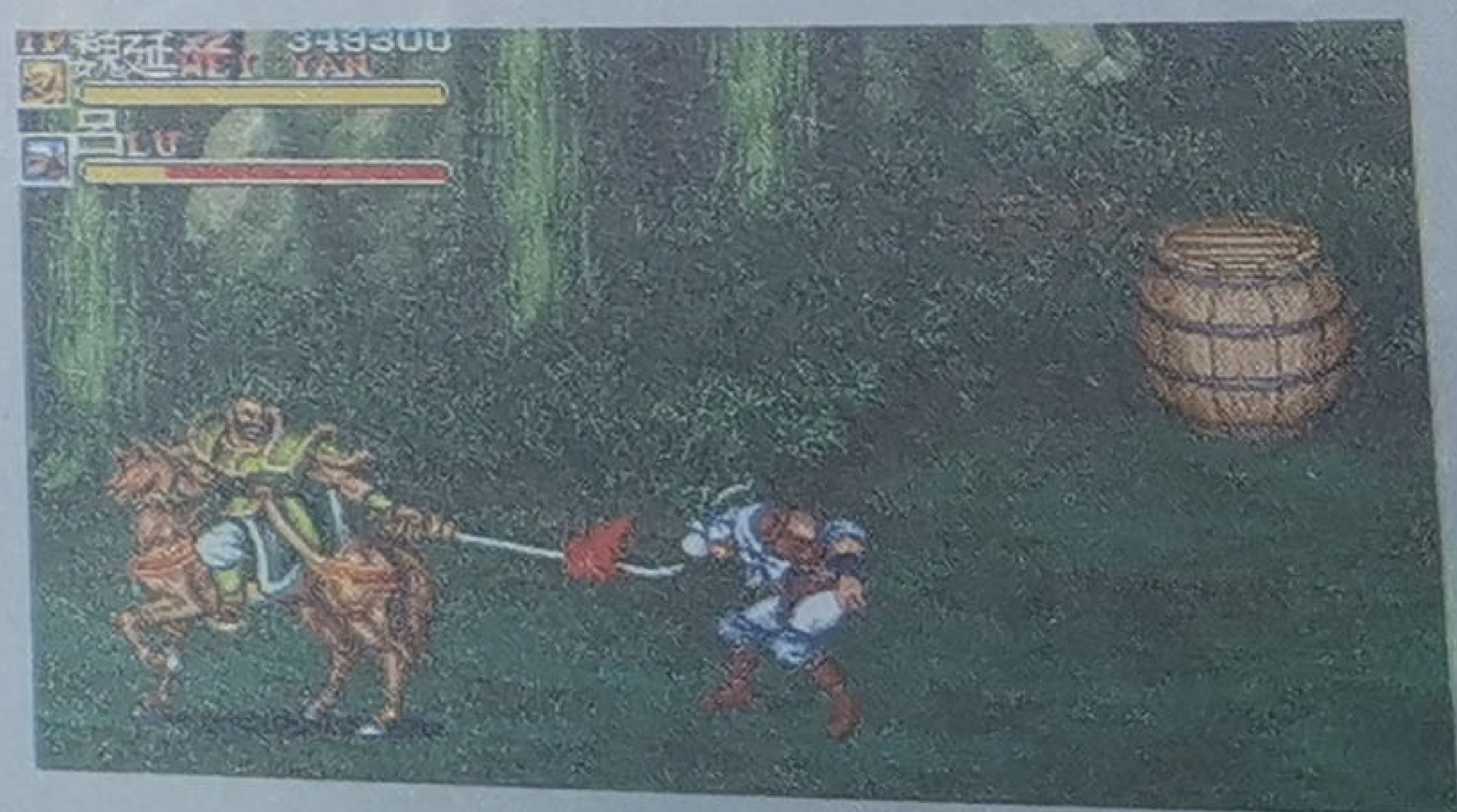
此招杀死敌人可以将其分尸。

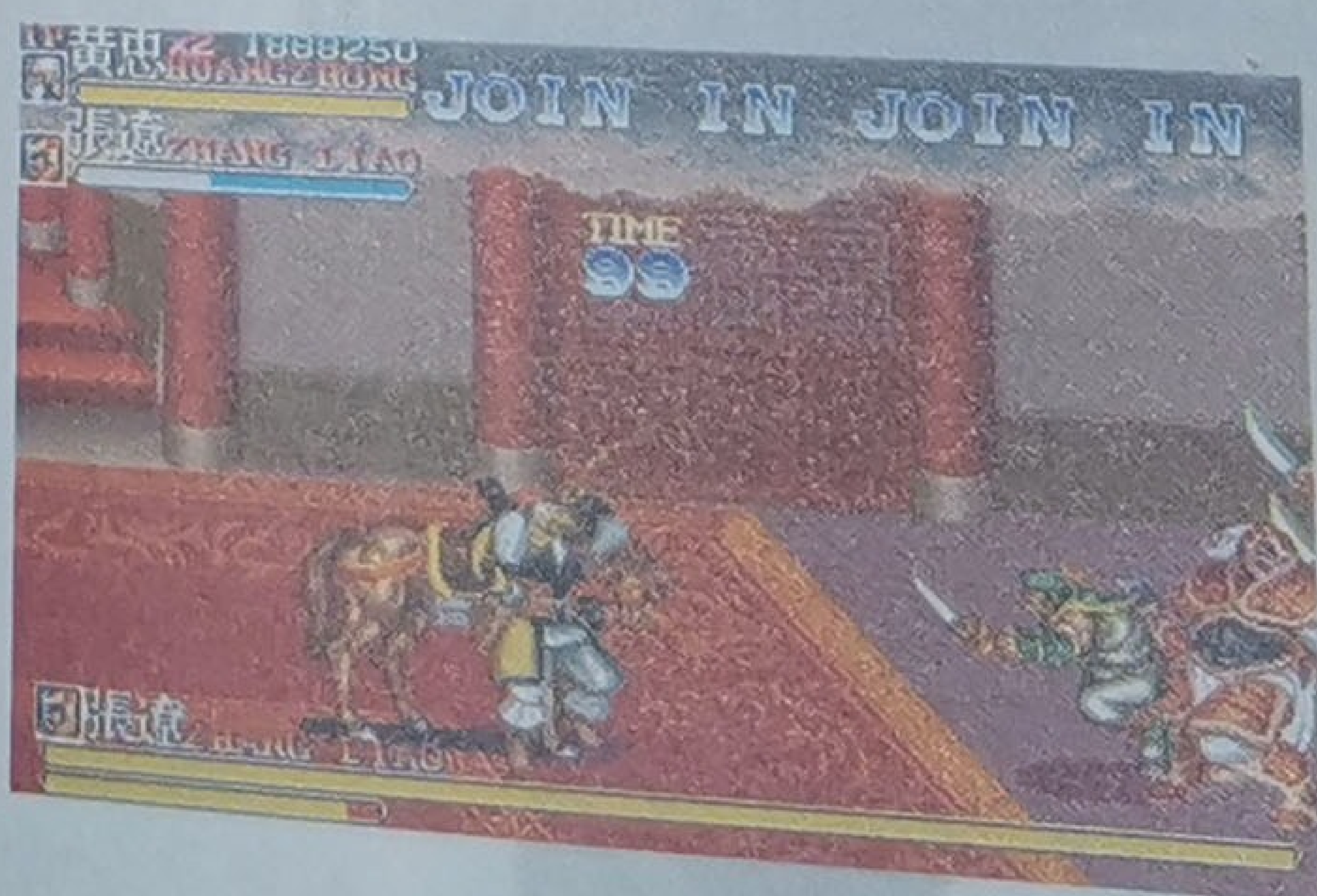


←+B：转身。转身之后会自动攻击一下，基本上都可以暂时打退背后所有靠近的敌人（但黄忠转身时只能攻击一人，要小心）再进行攻击或者逃跑。击中敌人可以造成较长的硬直，己方能动时敌人还处于受创状态，再和敌人抢招绝对能抢赢。由于攻击范围广，这个动作除了用来转身外也可以用作牵制技，但动作并不快，正面有人时胡乱转身很危险。

此招攻击范围广而且造成硬直长，如果在背后有同伴还胡乱转身，就很容易把同伴打到敌人的枪口上去形成配合COMBO，后果非常严重。多人合作的时候应当特别注意。

←+A：回马枪。速度不快也无法击倒敌人，而且威力很小，只是偶尔用于牵制后方。向后挑人时要是误出这招，就会露出大破绽给正面的敌人。和正面的A不同，这招可以打到队友。





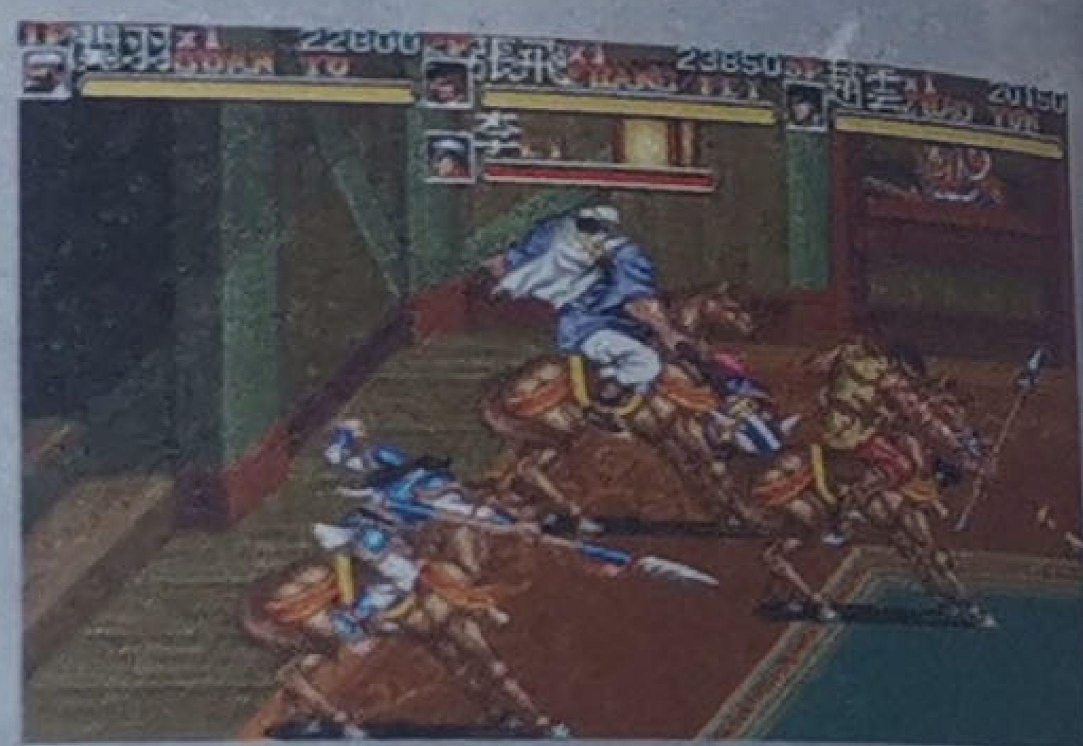
↓+B：下马。攻击动作同B有点慢。在马上实在应付不了的情况下用吧，不过要当心受到敌人的借机攻击。



↑ or ↓ +A,←or→：挑人（黄忠除外），和地面的投掷有些类似。指令输入要快而且准，在↑or↓+A击中敌人之前就要按←or→了。这招的有效成立范围相当大，从马的侧面到武器可以够到的距离都可以使出，一旦确定挑到人就出现无敌状态，一直保持到挑人结束可以自由行动时都不会受到攻击。攻击力大，可以对付近身的敌人，也常用于迎上去挑飞侧面正在靠近的敌人，扔出去的敌人会将碰到的敌人全部撞倒，有对空效果，相当实用。挑人可以接在三连击任何一击后使出，形成威力恐怖的连招。注意这招一定要熟练，否则在近身使用失败导致使出三连击中较慢的招式就可能被反击，而后挑失败容易误出成←+A足够让玩家死不瞑目。



→+B：冲撞。出招还算快，从马头到马身中部都有攻击判定，一般用来对付近身的敌人和侧面绕过来的敌人（或是改变位置及逃跑），由于前方的攻击范围和被攻击范围基本一致，有被打的危险，一般要提前点出。有三次攻击但打不倒人所以一般不会单独用这招。



→+B,A：冲刺。这招是马上除了保险外唯一可以立刻击倒敌人的手段，距离远（不过黄忠的刀短了点）范围大，攻击有效时间也比较长，→+B后可以自由决定按A使出冲刺的时间，而且伸出去的武器是完全无敌，不会被人打到的。

虽然此招很实用但威力较小，用作主要进攻手段就不够看了，一般作为辅助手段，立刻击倒有威胁的敌人来确保安全。除了放倒正面敌人之外，提前出招对付从侧面绕过来的敌人也很有效。但因为出招并不很快，所以不要正对着很近的敌人使用，否则在冲刺使出之前就可能被打停。收招不快，最怕有敌人跳起来或是从侧面绕过来，刚好会被打到收招的破绽。

此招攻击范围很广，容易误伤同伴。多人合作的时候应当尽量少用。



→+B,B：回旋。→+B后要立刻按B才能出招，优点是攻击范围很大而且可以攻击多个敌人，新手喜欢用这招来主攻。但此招的缺点很明显：难以击倒敌人、容易中途被打断、出招不算快而且有个很明显的收招动作，如果已经有

人近身的话容易还没出招就被打，不小心冲到敌人堆里放保险都来不及。因此这招的主要用处应该是逃跑：在被包围时使出这招，可以把面前不远处的敌人都打到身后去，而且可以一边逃跑一边牵制背后和侧面的敌人。如果一定要用这招来进攻，最适当的方法是利用攻击范围优势，在与敌人上下错开一点时使出，这样不容易被敌人反击到。

关张魏的回旋连砍三下可以击倒敌人，因此在敌人数量少或者出招慢的时候也可以用来进攻，但赵黄不行。

此招攻击范围非常广，极其容易误伤同伴。多人合作的时候应当避免使用。

用此招杀死敌人会将其分尸。



←,→+A：刀气（白）（黄忠为火箭）。动作和B一样不过多了一个可以击倒敌人的短距离飞行道具。是个非常优秀的招式：攻击范围很大（从后到前连侧面都有），最后一下的刀气可以击倒敌人，因此可以用来对付侧面靠近中的、正面冲过来的、甚至背后的敌人。但要注意从身后较远处拨过来的敌人有可能没有落在地面的刀气上所以不会倒地，此时不小心就会挨打。此招用来牵制、进攻和对付绕过来的敌人都非常好用，可以说是马战必备。但缺点是出招慢，使用时需要打提前量，被敌人靠近时出招很容易被打停（但可以利用马的速度先挪开再出招）。收招倒是很快，完全可以快速连续使用。

此招的攻击力受位置的影响很大，从1/3行血到一丝血都有可能。

此招用来封版和封墙角打起身也很好用，但封版时要注意会跳出来的敌人，封墙角时要小心出招快的敌人。

用此招的最后一击也就是地上的刀气杀死敌人会将其分尸（黄忠除外）。



←,→,B：刀气（红）（黄忠为火箭）。性能似乎和←,→+A没有区别，而且容易出成→+B，所以除了耍帅就别用了。



A+B：保险，耗血和攻击范围都和步战一样（虽然咋一看范围很大），骑马一定要时刻准备着这一招，因为在马上受到攻击不会立刻倒地，再加上被攻击范围比步行时大不

少，很可能受到复数的攻击，满血被瞬间打空是常事。所以看到情况不对一定要当机立断A+B保命，如果因为舍不得那点血而送掉一条命实在太亏了。在某些难关如果多用此招，你会发现难度立刻降低了许多！没事就放放保险，这话对马战来说一点都不夸张。

马上A+B的收招速度很快，攻击判定消失的同时就收招了，而且攻击时间长（比步战要多转一圈），因此很少会被人打到收招破绽。

用此招杀死敌人会将其分尸。

介绍完共通的招式之后，我们再来看看共通的实战技巧：

马战与步战有很大不同，初学者可能无法适应。马战有个很大的优势是攻击距离比步战远许多，而且超过大部分敌人的攻击距离；移动速度也比步行快，甚至可以在敌群中遛马而不被打到（仅限上下移动）；还有一个优势就是威力大，马上挑人一下的威力就媲美地面的一套组合拳+投掷。马战的缺点也很明显：没有步行时的拳头那样快速的招式，被敌人贴身时难以应付；转身不灵活，被包围时很不好办；被攻击范围大，经常会被看似打不中的攻击打到；还有个和步战最大的区别，就是不能抓人因此无法灵活利用投掷来解围；另外骑马最明显的缺点是会被敌人的一次攻击打许多下，容易被秒杀。

所以我们需要扬长避短：利用长武器在敌人的射程之外进行攻击；利用速度进行灵活走位，躲避敌人的攻击以及避免被敌人贴身，保持有利位置；利用强大的杀伤力快速解决最有威胁的敌人。



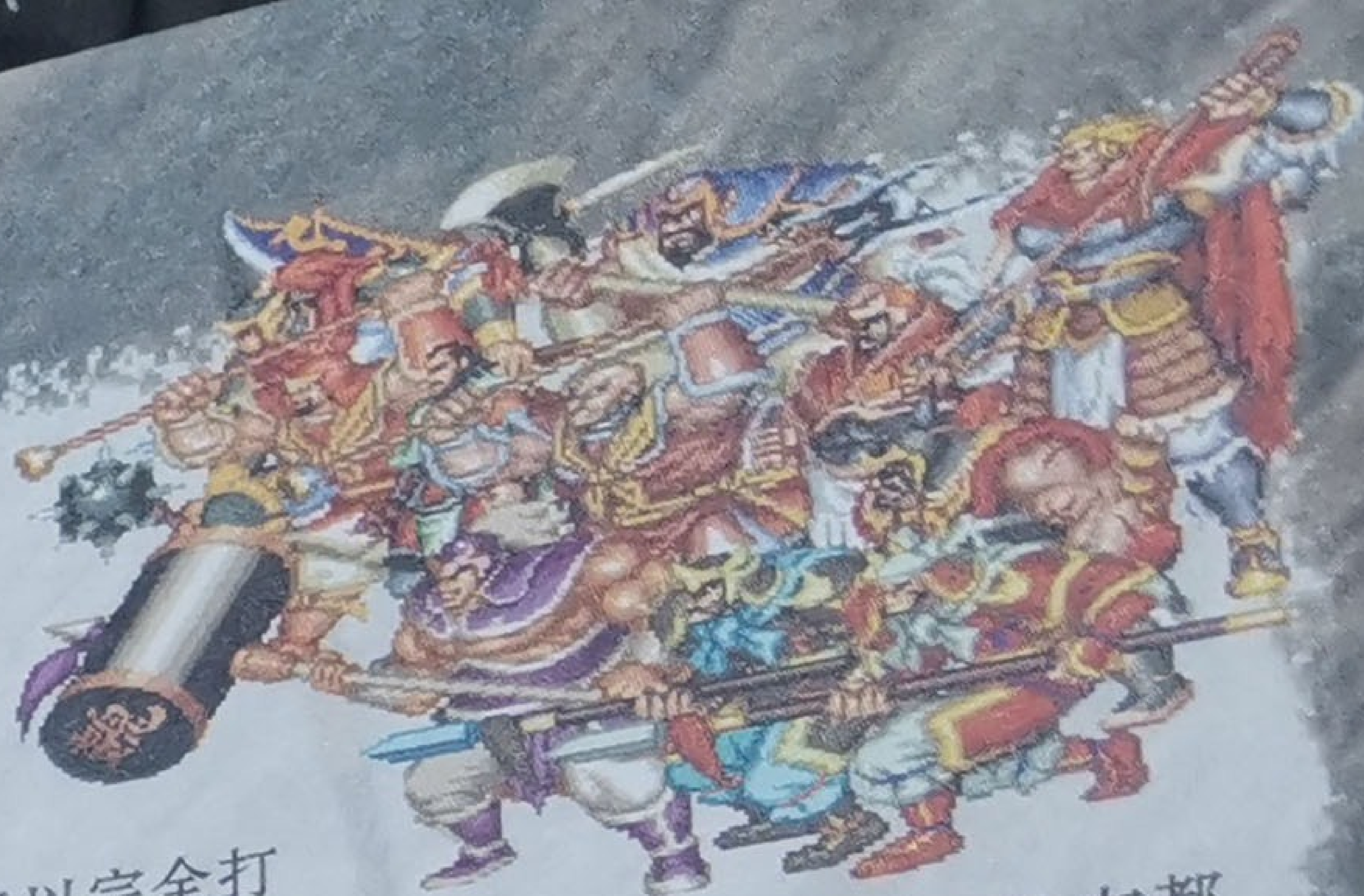
学会走位是马战的关键。关于走位有三个要诀：

由于马上出招比较慢，被敌人打到也很重，因此被靠近时硬拼是一定会完蛋的，所以“闪”字是第一要诀，发现不妙就利用速度优势闪人，闪不开就放保险。特别是被一些贴身出招奇快的敌人（例如夏侯惇、许褚、张辽之类）从侧面靠近时，千万不要迎上去打，应该先逃，拉开一些水平距离再进行攻击。

由于许多敌人的攻击距离是没有马上的玩家远的，保持在敌人的射程外就能够随心所欲，“赖”字是第二要诀。而且多数敌人在较远处也很少会积极出招，因此玩家可以活用攻击距离，用武器前端进行攻击，这是最安全的打法。总的来说，面对攻击距离近的敌人时，正面对付比较轻松；而面对攻击距离远的敌人时可以利用速度来移位，乘他们走过来的时候迎上去攻击或是提前出招打。

由于马上转身不灵活，为了不养成面对敌人还转身结果挨打的坏习惯，在对付背后以及侧面绕过来的敌人时应当尽量少转身，“稳”字是第三要诀。一般靠灵活使用挑人、←,→+A、→+B,A等招式来对付他们，或者放保险。而先逃跑等敌人自己绕到正面来也是常用的方法。

另外，对于单人作战来说，→+B,A可以立刻击倒有威胁的敌人，→+B,B可



以在逃跑时顺便牵制后方，相当好用，可以让骑马的安全性提升许多，但多人合作的时候，由于←+B、→+B,A以及→+B,B这三招的攻击范围太广非常容易误伤同伴，还有可能把同伴打到敌人面前造成严重后果。所以合作时应当以完全打不到队友的A为主，尽量养成少用←+B、→+B,A和→+B,B的习惯，有队友在附近时就更应该刻意避免使用了。如果敌人和队友都在附近，可以交给队友处理（如果他值得信任）或是自己暂且先闪开，不应当急于抢攻导致队友遇险。

最后讲一下马战的共通连续技，骑马时可以使用的连续技比步战更多，而且更实用：

A,A,↓+A,→/↑+A,→/↓+A,←/↑+A,←

三连+挑人，最基本而且攻击力最高的连续技，可以作为主要的伤害输出手段，类似步战的组合拳+投掷。可惜的是由于各角色三连击的缺陷，打满这套连招的机会并不算多，但我们可以使用一些派生的连技如二连+挑人之类来增加实用性，后面会详述。

在三连击任何一击之后接续挑人的简便输入方法是：拉住↑or↓再按A砍人，在想挑人的时候拉一下←or→就可以。如果一开始不拉住↑or↓，到了准备挑人的时候再去拉方向，一般都会出慢，有时还会被人反击。另外最好是三连击出招之前就想好要在哪一击追加挑人，如果中途临时想追加一般是来不及输入的。

A, →+B,B

砍一刀再回旋过去。由于→+B,B的出招速度不是太快，近距离必须输入的非常快才能避免被中途反击，所以最好不要贴身使用。此招在人多的时候可以提高→+B,B击倒敌人的几率，但仍然不是很保险的用法。

关羽的A和→+B,B距离都很远，更容易在较远的距离就击倒敌人，比较实用；张飞虽然A很近，但→+B,B出招快，因此只要A能打到的距离都可以用（但一般都不用这招而是用A,A,A）；魏延的→+B,B速度和距离都一般，所以这套连技的效果也一般。而赵云黄忠的→+B,B很难击倒敌人，这套连招对他们来说并没有什么用处。

A, →+B,A

砍一刀然后踩两脚再捅飞，威力不错。只是如果距离远了可能还没踩到人就被打，而贴身→+B出慢了更是容易被反击，所以对出招快的敌人还是不要用了。

→+B, →+B,B

撞三下再砍三下，威力不小，但→+B,B一定要出的快。

四、马战技巧之详细篇

每个人马上的招式都有很明显的区别，这里除了针对每个角色进行详细讲解外，还将进行总体点评。

关 羽



↓+A,→/↑+A,→



前挑，把人弧线抛出，能起到好的对空效果（特别是对付小忍者），但抛的较高无法砸倒近身的敌人。收招有点慢，所以在多人靠近的时候尽量不要乱用。由于有效距离很远，而且威力不错，作为主要伤害输出来打BOSS是很安全的。



↓+A,←/↑+A,←

后挑，可以砸倒身后较近处的人，解围的时候相当有用（但身后的人被砸到之前还是来得及出招打到老关，注意躲避）。同样只能对付面前的一个人而且收招不快，正面有多人靠近时尽量不要乱用。

A,A,A



第一刀是挥砍动作，有一定的防空能力。（注：这里的防空能力不是指把头顶上的敌人打下来，而是防止面前的敌人起跳。关张赵的A虽然是将武器举过头顶再向前砍，但只有砍出去后才在前方形成攻击，在头顶则没有攻击效果）速度一般，所以少用它和动作快的敌人抢招。攻击距离全员最长，这是一大优势，但与众不同的还有：伸出去的刀柄具备被攻击判定，因此出刀时也很容易被敌人打到！所以A单独用的话最多偶尔拿来牵制一下（毕竟A是老关马上招式中出招算快的了），还是应当尽量少用。



第二刀出招全员最慢，如果在和敌人距离较近的时候用第二刀，则很容易被反击。因此关羽应该尽量不用三连击，就算用也要不要在敌人能反击到的位置使用（只有对肥



肥可以安全使用，对宴明在远距离可以使用，对淳于导和徐晃在贴身时可以使用）。

所以用关羽平时就要禁止A输入多于一次，不过如果掌握了按A的节奏，可以让老关每次都出第一刀，这样就能连续砍人而不受反击（但是人多的时候最好别用因为容易被打到刀柄）。再追加挑人就是对单人的强力伤害技，但周围人多的时候就不要追加了。

由于动作太慢，关羽的A,A,A不能用来封版（除非是封一群肥肥），用←,→+A代替比较好。



←+A

动作慢的可以，攻击范围一般，能不用则不用，还要避免误出。



←,→+A

动作和其他人不同，其他人是从后向前拨，关羽是从上向下砍，武器的攻击距离比其他人远，而且是全员的此招中唯一有对空效果的（看准的话可以把飞到头顶上的惇哥劈下来），用来封正面非常安全，对付绕过来的敌人也极其好用，不过和其他人的此招比起来，把背后的敌人打到前面来的能力就弱了点。此招可以作为关羽的主要进攻手段，威力不小（人多的时候尤其明显），快速连发来封版也是全员最安全的（但敌人中有出招特别快以及会在画面外很远就出招的BT时不要用），封墙角打起身的效率也很高。



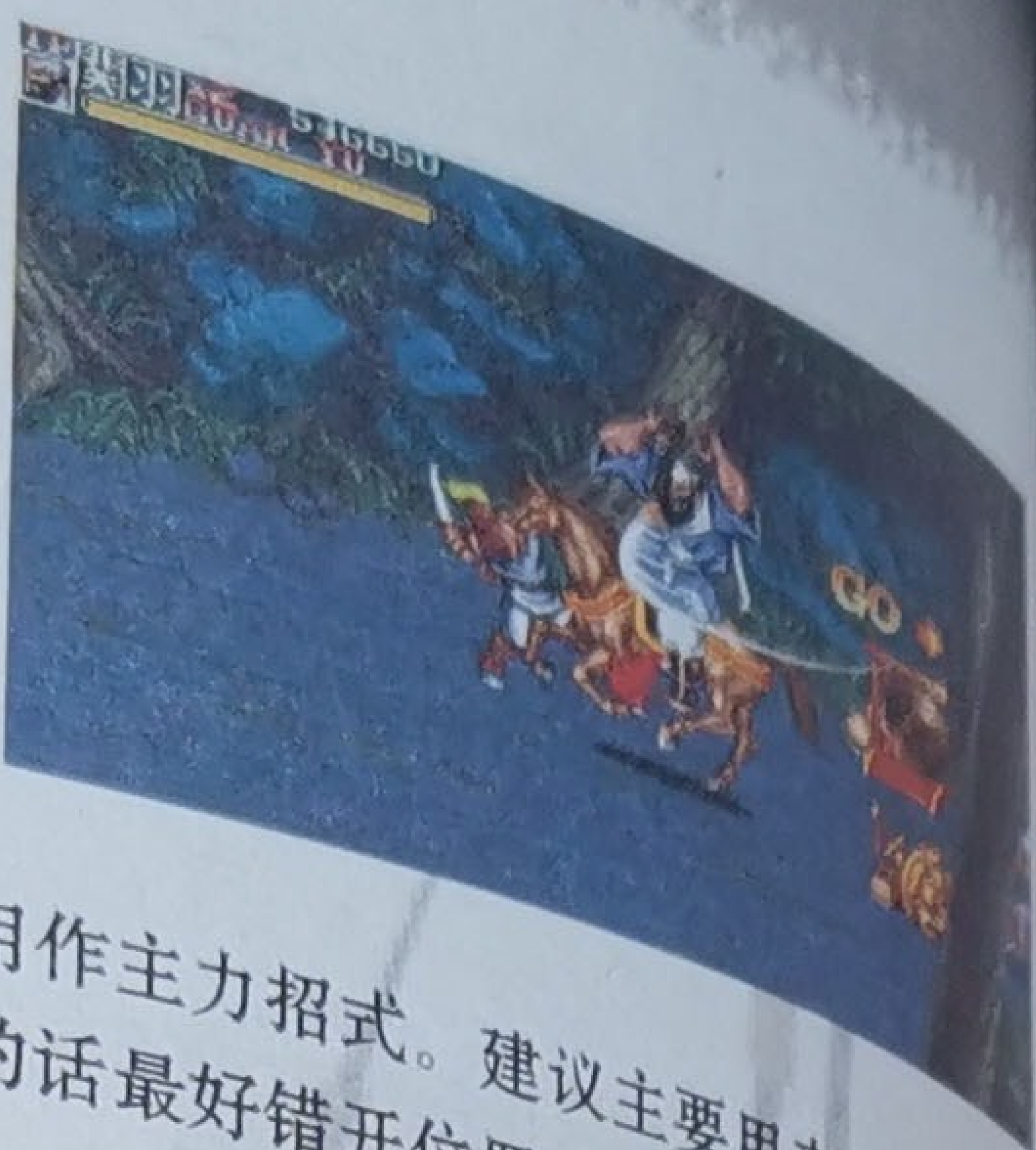


→+B,A

全员最强的冲刺，没有身体前倾的动作，而且刀是平举不像张赵魏是斜下刺，在高度和距离上很有优势。出这招时如遇到敌人跳起，关羽比其他角色安全（枪兵不用说，连赵氏兄弟都能打下来！但还是不能对付跳的太高的小忍者）。此招除了威力太小以及出招稍慢之外，性能极为优秀。基本上大部分难关都可以靠这招一路捅过去（只要时间足够）。

→+B,B

全员最强的回旋，攻击范围非常广，虽然只是攻击四次，但距离远，正对敌人也可使出，比起其余四人来说更容易在敌人碰到玩家之前将其砍倒。此招对付单人还行，但在敌人多的时候由于攻击节奏的减慢，容易遭反击，还经常砍不倒人然后被打到收招破绽，所以用来对付多人是下策；而此招对付单人时攻击力又比不上挑人，因此并不推荐用作主力招式。建议主要用来在背后和侧面有人时以此招逃跑，一定要用来进攻的话最好错开位置使用。





A+B

需要先花半秒钟摆POSE再出刀，虽然很有型但在危急关头想用来救同伴就……



关羽马战性能点评：

由于无敌的→+B,A的存在，再加上挑人的距离最远，关羽是马战比较安全的角色。但是对付多人时比较吃力，虽然→+B,B的性能比其他人好但对多人并不安全，→+B,A威力又太弱，所以只能用←,→+A砍，很累人而且效率不算高（封版还是比较高效的）。不过正常游戏中可以骑马的地方并不怎么需要高效的群杀，因此关羽骑马还是很实用的。另外因为他的A一般只能出第一下，缺乏迅速有效的攻击，因此被多个敌人靠过来时就只能逃跑了，合作时不能作为一个可以依靠的角色。再加上关羽的→+B,A和→+B,B范围太广，很容易误伤同伴（遇到老关骑马，请躲远一点），A+B的POSE也会耽误救同伴的时机，因此多人合作时很不好用。

综合评分：

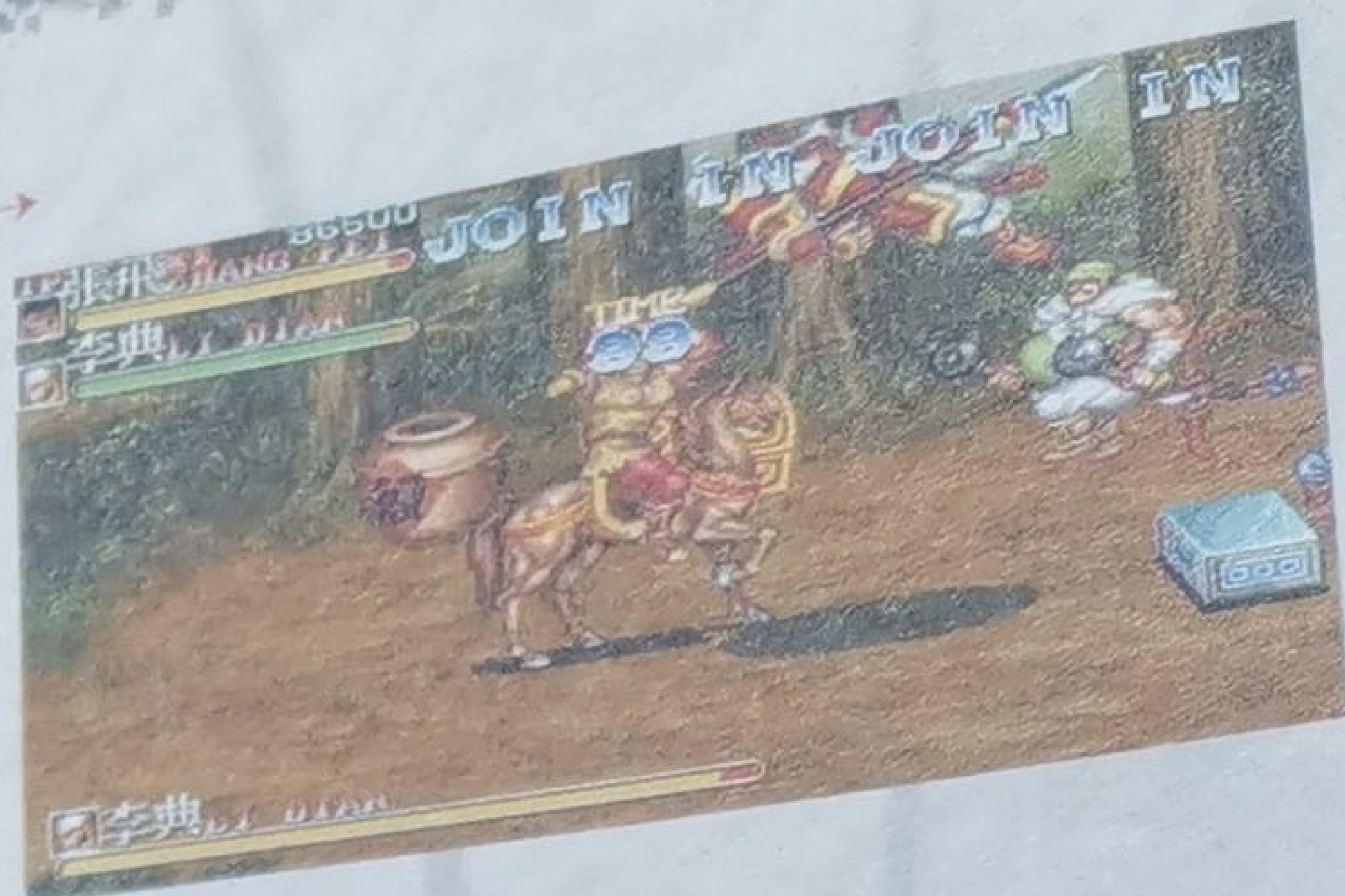
安全性——B 防空——A 攻击力——D 速度——C 攻击范围——A 技术要求——D 多人合作能力——E

张 飞



↓+A,→/↑+A,→

会把人扔的很高很远，但是动作很慢，如果附近有数个敌人，多半在挑一个人时其他人已经靠过来了，因此最好是对付单人（这个较长的无敌时间有时也可以灵活利用）。





↓+A,←/↑+A,←

速度很快，把人向后水平甩出去，防背后空中不错但可惜还是扔的高了点，砸不到地上近距离的敌人。



A,A,A

威力很大，是绝对的主攻手段，对付多人的效率超过骑马的老黄（几下就能捅死一群人）。但第一刀的速度全员最慢，而且距离也全员最短（只刚好比枪兵远一点，这可是丈八蛇矛啊，谁知道CAPCOM怎么想的），和人抢招很容易失败（抢不过许褚和宴明也不要觉得奇怪），但不用又不行，所以注意使用的时候要打提前量，一般要配合走位来引敌人走过来自己撞到矛上。

虽然第一击是挥砍动作，但因为距离短，防空效果不明显。第二击意外的快（快过头了，极少时候会莫名打空然后被反击，当心），而且是向上拨，防人起跳的效果不错，只是收招比较慢。第三击判定很大，可以击倒敌人，但由于前面第二击收招的迟缓导致此招出招变慢，因此近身绝对不要用第三击（如果太近可以捅完第二下立刻闪人，或者是在第二下就追加挑人），而且对李典之类攻击又快又远的家伙任何时候都不要用第三击。由于BOSS外的敌人很少会在版外出招，此招在平时用来封版就不大害怕被中途反击了；而非版边使用则需要注意距离，一般在第一刀刚好能打到人的位置出招比较安全。



第一击的出招速度以及第二击的收招速度造成张飞的三连击无法产生有效的变化，一般只能老实打满三击，不如其它角色灵活。

张飞的三连追加挑人可以形成最强的连续技，对出招不快的敌人（主要是大胖小胖们）可以任意使用，对一般敌人可以在远距离用，对出招快而且攻击距离远的敌人则只能用二连+挑人。用好此招的关键是要让敌人在合适的位置中第一下。可惜一般只能对单人使用，人多的时候还是用三连直接捅吧。





←+A

动作出乎意料的快（连续使用甚至可以打掉三美的连环飞刀），距离尚可，可以用用。

←,→+A

从后向前拨，攻击范围广，可以对付侧面甚至背后的敌人，攻击力也很强，对付绕过来的敌人或是牵制都好用，但是出招慢，一般要提前出。和关羽的不同，防空能力弱，敌人会跳时最好不要用来封版。





→+B,A

动作是斜下刺，似乎比赵云的稍微安全一点，但还是可能被敌人跳起躲开并反击。基本上都是用来解围。

→+B,B

出招快攻击距离不错，连砍三次可以击倒敌人，对付单人尚可，对付多人则容易中途被打停，或是打不倒人被反击。总之主要还是用来逃跑。





A+B

出招快收招快，很少会被人打到收招破绽。

张飞马战性能点评：

张飞马战主要靠高威力的三连击系列，人多的时候用三连击捅，敌人落单就三连+挑（某些敌人只能用二连+挑）。但由于第一击动作慢无法和敌人抢招，平时战斗时应该以躲为上，提前出招让敌人走过来撞到矛上才安全。人多的时候多封版，这时候就能体会到什么叫杀人如切菜。当然，用好其它招式进行辅助也很重要。虽然张飞马战攻击力超强，但也很难避免受伤，不妨打的粗犷一点吧。

综合评分：

安全性——E 防空——C 攻击力——A 速度——E 攻击范围——E 技术要求——B 多人合作能力——D

赵 云



↓+A,→/↑+A,→

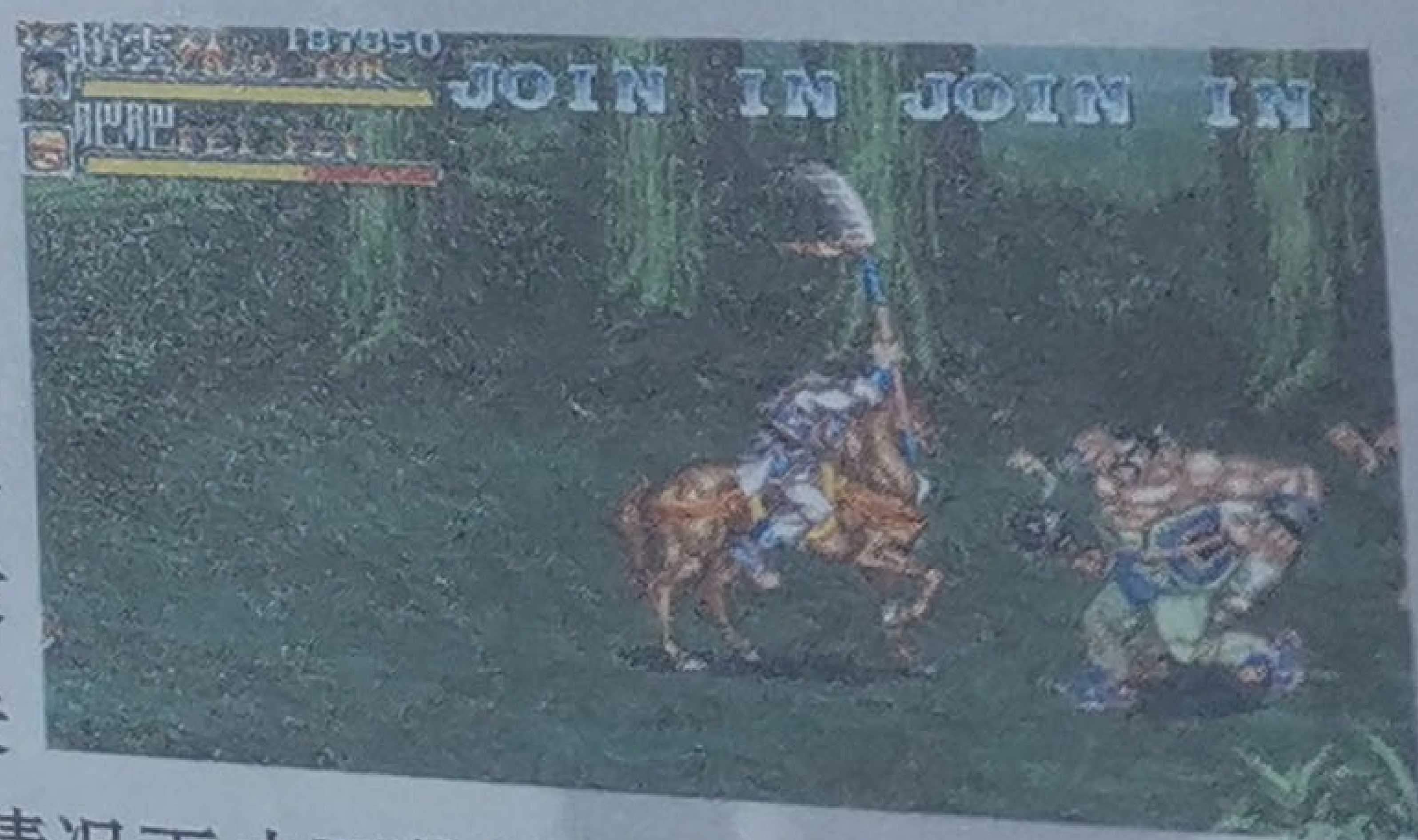
把人挑起往地上砸，可以击倒较近身的敌人（但贴身的打不到），也能防近处的空中，因此无论对付单人还是多人都非常实用。但动作有些慢，被敌人乘机冲过来或跳过来就麻烦了。





↓+A,←/↑+A,←

后挑，扔的很高，性能普通。



A,A,A

第一击是挥砍动作，攻击距离尚可，也有一定的防空能力。速度比较快，抢招一般都能抢赢（对小忍者和徐晃之类BT有可能失败）。第二击速度较快平时基本安全（极端情况下才可能被反击），但第三击较慢，近距离会被反击（太近可以捅两下闪人或是第二下就接续挑人）。另外要注意的是后两击都是平刺，几乎没有防空能力，而且第三击收的慢如果被赵氏

兄弟和小忍者之类的敌人乘机跳过来攻击就惨了。解决的方法是遇到这种敌人就不要在较远的距离用三连，或是用稍慢一点的节奏连按A，这样就不会出三连击的后两击而是一直出第一击，可以防止面前的敌人起跳，万一跳起来了也来的及躲（但这样攻击力就差了些，也没有第三击的冲击效果）。



除了连续出三次第一击外，还有两种变化技巧来弥补第三击速度慢的缺点，一种是连续两次第一击再第二击；一种是二连击后再第一击，可以视情况进行活用。

此招用来封版一般也很安全，但还是要小心被某些敌人跳出来攻击到。

赵云三连+挑人的攻击力比张飞弱，但是由于速度快而且前挑可以对付多人，可以说是全员马上最实用的高威力连技，基本上只要距离不太近对多少人都可以使用，但要注意敌人可能中途跳过来或是乘挑人的时候冲过来。注意事项与张飞类似：对出招不快的敌人（主要是大胖小胖们）可以任意使用，对一般敌人可以在远距离用，对出招快而且攻击距离远的敌人则只能用二连+挑人（或是使用前面说的变化技巧）。



←+A

动作较慢，攻击范围一般，能不用则不用，还要避免误出。



←,→+A

从后向前拨，攻击范围广，可以对付侧面甚至背后的敌人，对付背后的有效距离还相当远。攻击力还算不错，对付绕过来的敌人或是牵制都好用，但是出招慢，一般要提前出。防空效果差，敌人会跳的话最好不要用来封版。



→+B,A

斜下刺，RP不好的话经常会被敌人跳起躲过并反击。主要用来解围。



→+B,B

最弱的回旋攻击，攻击力低，无法击倒敌人，用来逃跑还要注意距离，要是正面离人太远就没法把他打到身后去，结果会停在敌人面前……

对付骑马的徐晃时攻击次数会增加大约一倍，用作弊码玩马战的时候可以用用。不过效果远远没有黄忠那么夸张。



A+B

收招比步战的A+B快，很少会被人打到收招破绽。



赵云马战性能点评

骑马的赵云单人多人作战能力都很强，不管作为主攻手还是作为辅助都很合适。除了怕突然起跳的敌人和乘挑人时突然冲过来的敌人之外就没什么缺点了（但这个缺点很不好克服）。灵活使用三连和挑人系列的变化技是关键。

综合评分：

安全性——C 防空——D 攻击力——B 速度——B 攻击范围——B 技术要求——A 多人合作能力——B

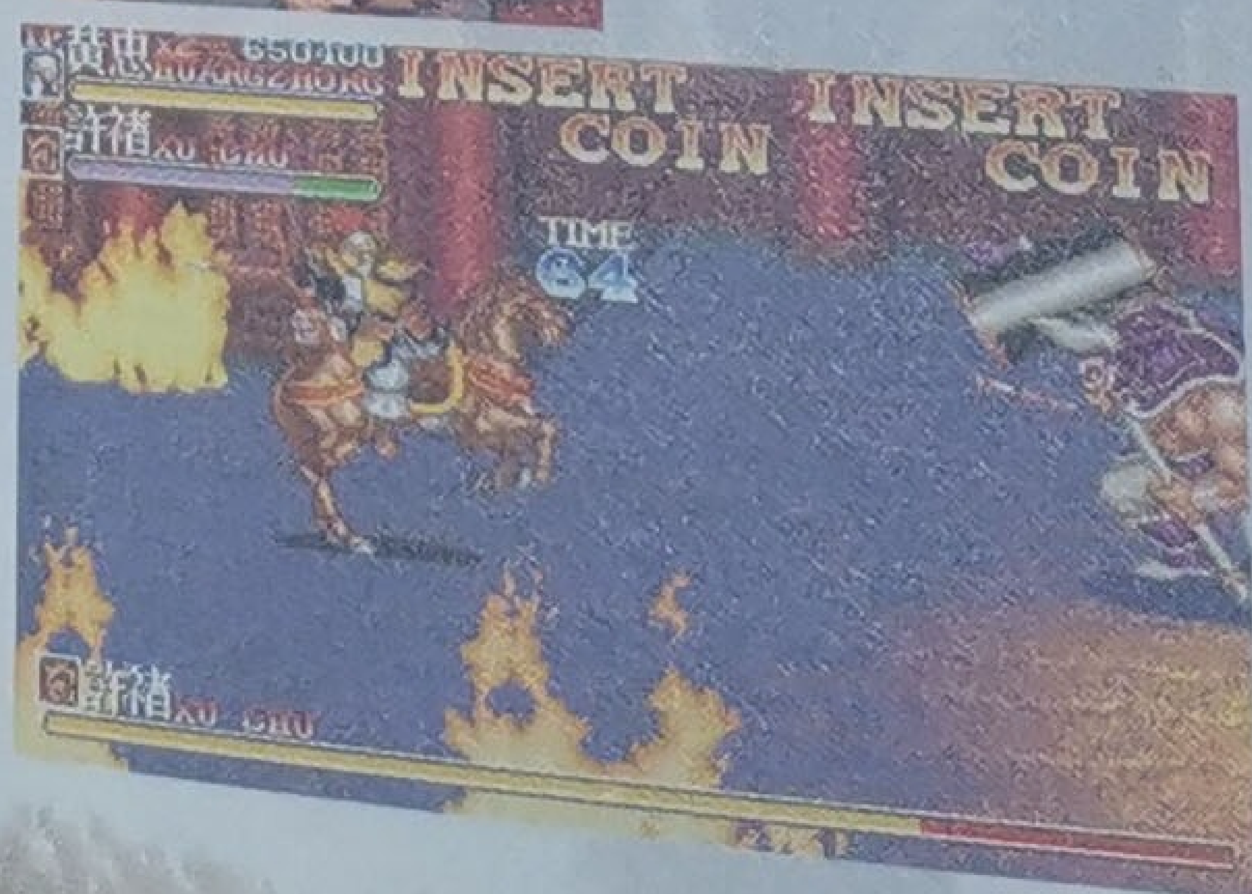
黄 忠



A

斜下放箭，距离比步战远，但攻击不到近身的人。





B

快箭，出招有点慢，飞行速度快，威力比A大，和A一样攻击不到近身的人。此招最大的优势就是造成的硬直较长，而且大多数敌人中招后的反应都是直走/直冲过来（只要他们的目标是黄忠），继续射就可

以将敌人“锁定”，如果没有别人捣乱就可以射死为止，对付绝大多数BOSS有效！除了吕布锁不住以及曹仁张辽在画面中的时候锁不住之外，所有BOSS都可以一直B箭射到死，只要没有小兵捣乱，他们中途逃跑的情况都不常见。

另外，由于B出招慢所以连发B锁人之前最好先用A来抢招。



A连打

连珠箭，可以面对少数几个敌人发射，他们一般冲不过来（三个人以上的话就可能冲过来了）。这招全中的话有时攻击力会大得可怕，是绝对的主攻手段。注意这招有超大的攻击盲区，近身很难打中人，所以被敌人靠近时就不要用了。由于此招动作慢，而且即使放手不按也有可能自动多射一轮，在敌人可能跳过来或冲过来的时候最好提前停止此招，否则会来不及躲闪或A+B。

另外在连续两次连珠箭的发射间隔里老黄是可以骑马作短时间移动的（边走边打），由于马的速度快，可以吸引敌人上下行走来进行高效且安全的错位攻击。用此招杀死敌人会将其分尸。



←+A

向后射一箭，速度不错，攻击力低，一般用于牵制死不肯正面交锋的家伙。可以当成B箭来把敌人一直锁到死（由于速度快，连射的话可能会击倒敌人）。



←+B

转完身之后会放一箭，只能打一个敌人而不像其他角色是范围攻击（为什么不改成拿弓敲一记），因此算是个很大的破绽，如果背后有超过一个人就很惨所以要尽量少用。其实老黄骑马基本上都是不用转身的。



←,→+A

中者会被燃烧倒地并撞倒其它敌人，一次性就放倒一堆人，是解围与牵制的法宝。攻击范围大，能击中近身的敌人，所以也可以用来对付侧面绕过来的大多数敌人，有了此招老黄马上就几乎无敌了。此招的死角还是有的，像小忍者这种个子太小的敌人，距离稍近火箭就射不到，就算是中远距离也可能被他们滚过来。另外火箭也是会被敌人的某些招式打掉的。

火箭的威力很随机，常常只能打掉一丝血，被中招者撞到的敌人也是每人掉一丝血，所以对付多人时虽然很壮观但威力实在不怎么样，不能用作主攻手段。



→+B,A

虽然是直刺但刀短所以安全系数低，很可能被敌人从正面打到。因此这招的用法和其他人有些区别：甚少用于突击和解围，一般用于提前出招击倒侧面绕过来的敌人特别是小忍者之类。



→+B,B

无法击倒敌人，所以用来逃跑的话同赵云一样要注意距离。虽说攻击频率较高，但对付多人时还是容易被中途反击的。

对付骑马的徐晃时攻击力会非常恐怖（大约是平时威力的三倍），当然要作弊才能马对马打他。



A+B

比起步战的A+B明显少了个收招动作，很少会被人打到收招破绽。



黄忠马战性能点评：

骑马的老黄仍然是一个特别的角色，只是他骑马比步战要强大的多！

由于马上多种箭技的存在，老黄在正面无是坚不摧的，却没有对付背后敌人的有效手段。如果有人帮忙对付背面和侧面的敌人让老黄专心主攻那会很好打，而且老黄几乎可以让所有BOSS变成废物。单打的话，就很考验个人的操作能力了。

老黄马战的技巧是尽量将敌人保持在正面。和敌人站在同一条水平线上，人少或者距离远就用连珠箭，靠近的人多到危险的程度时就用火箭烧一两下确保安全。敌人如果想从旁边绕过来，就挪过去正对他继续射。如果有人从侧面接近，可以错位用火箭烧之或是→+B,A撞之，但已经被靠近的话就没有对付的办法，放保险或是逃跑吧。

万一被包围了，由于黄忠的转身性能太差，应当尽量避免胡乱转身，一般先拼命躲闪直到背后的敌人自己绕回来再乘机用火箭放倒，实在不肯绕过来只好回头给他一箭稍微牵制一下，或是干脆火箭放倒前面的人群再连续←+A射死他算

的话，第三下基本不会打中人，因此很少有打满三下的机会，一般会避免出第三下。



魏延的三连击仅对小胖们（肥肥和铁针）可以近距离任意使用，对大胖们（许褚和宴明）可以在第三刀刚好能打到的距离使用（近了第二刀会被反击，远了第三刀打不到，所以距离要把握好），对近身无攻击能力的淳于导和徐晃可以贴身使用，对赵氏兄弟在远距离也可以用但要看运气（第一刀后他们有时候会冲过来中第二刀，这时候第三刀就能打的到了）。另外，如果在第三击追加挑人，似乎砸出去的判定会有所改变——砸不到近处的敌人，不知道是不是错觉。



封版用这套有点冒险，一定要用的话不要太贴近版边，最好离开一段距离。

由于第二刀慢第三刀短，魏延一般不能在近身使用三连或者二连+挑人，因此在对付多人时需要用一些变化来对攻击力进行弥补。比如第二刀后不出第三刀，而是稍停再继续出第一刀或者挑人。由于第一刀快，这样三击的连续性仍然很好，虽然第二刀慢但只要保持敌人在刀尖的位置就很难被反击了。或者是干脆连续使用三次第一刀再追加挑人，这样即使是近距离都不易被反击，只是更难掌握。

这些三连的派生技是对付多个杂兵的高效手段，在适当时候再追加挑人可以保证安全，也可以对单个敌人形成有效的伤害输出。

←+A

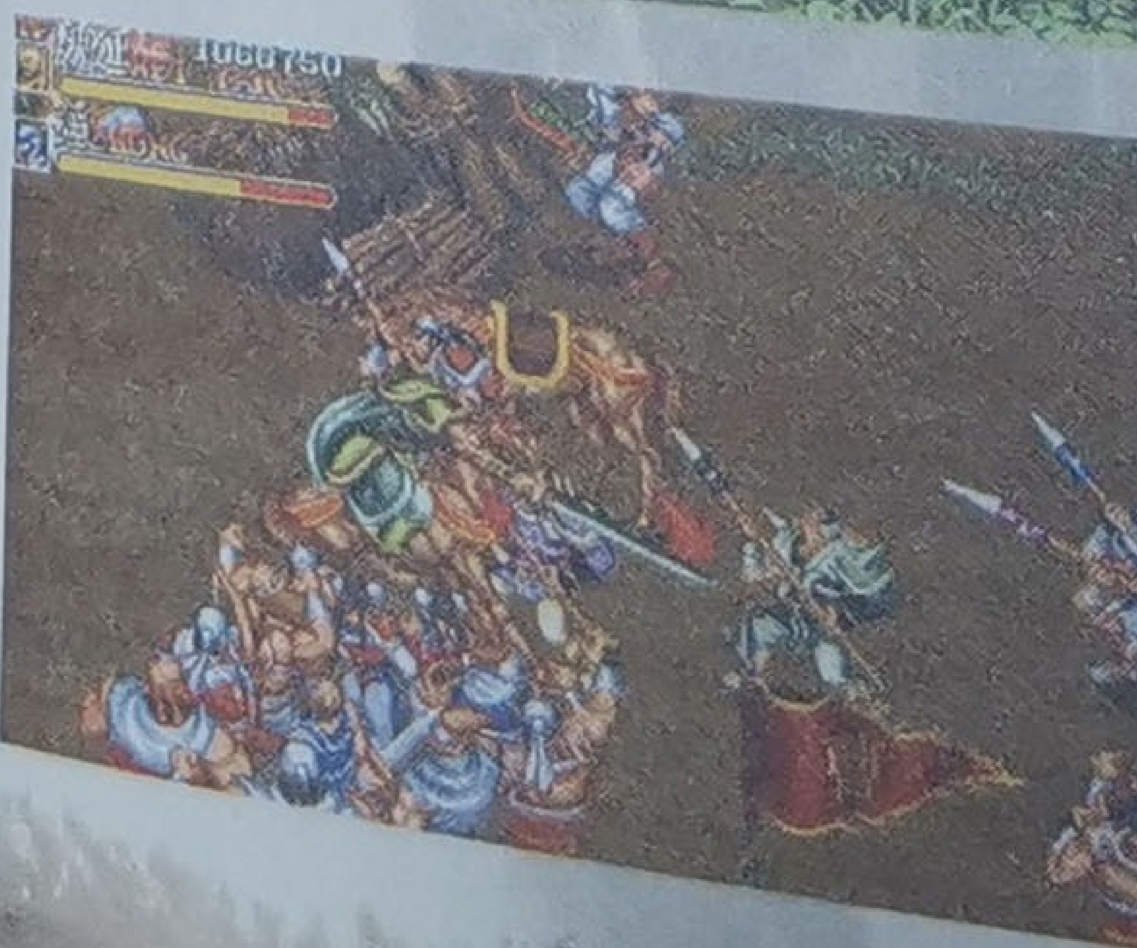
较优秀的招式，速度和攻击范围都不错，连正面贴身的敌人都能打到，万一误出也比其他人安全许多。





←,→+A

从后向前拨，攻击范围广，可以对付侧面甚至背后的敌人，由于刀短不会把敌人拨出很远导致地面的刀气更容易击倒人，攻击力还不错，对付绕过来的敌人或是牵制都好用，但是出招慢，一般要提前出。防空效果差，敌人会跳的话最好不要用来封版。



→+B,A

斜下刺，可能被敌人跳起躲过并反击，但似乎比赵云的安全一些。主要用来解围。

的话，第三下基本不会打中人，因此很少有打满三下的机会，一般会避免出第三下。



魏延的三连击仅对小胖们（肥肥和铁针）可以近距离任意使用，对大胖们（许褚和宴明）可以在第三刀刚好能打到的距离使用（近了第二刀会被反击，远了第三刀打不到，所以距离要把握好），对近身无攻击能力的淳于导和徐晃可以贴身使用，对赵氏兄弟在远距离也可以用但要看运气（第一刀后他们有时候会冲过来中第二刀，这时候第三刀就能打的到了）。另外，如果在第三击追加挑人，似乎砸出去的判定会有所改变——砸不到近处的敌人，不知道是不是错觉。



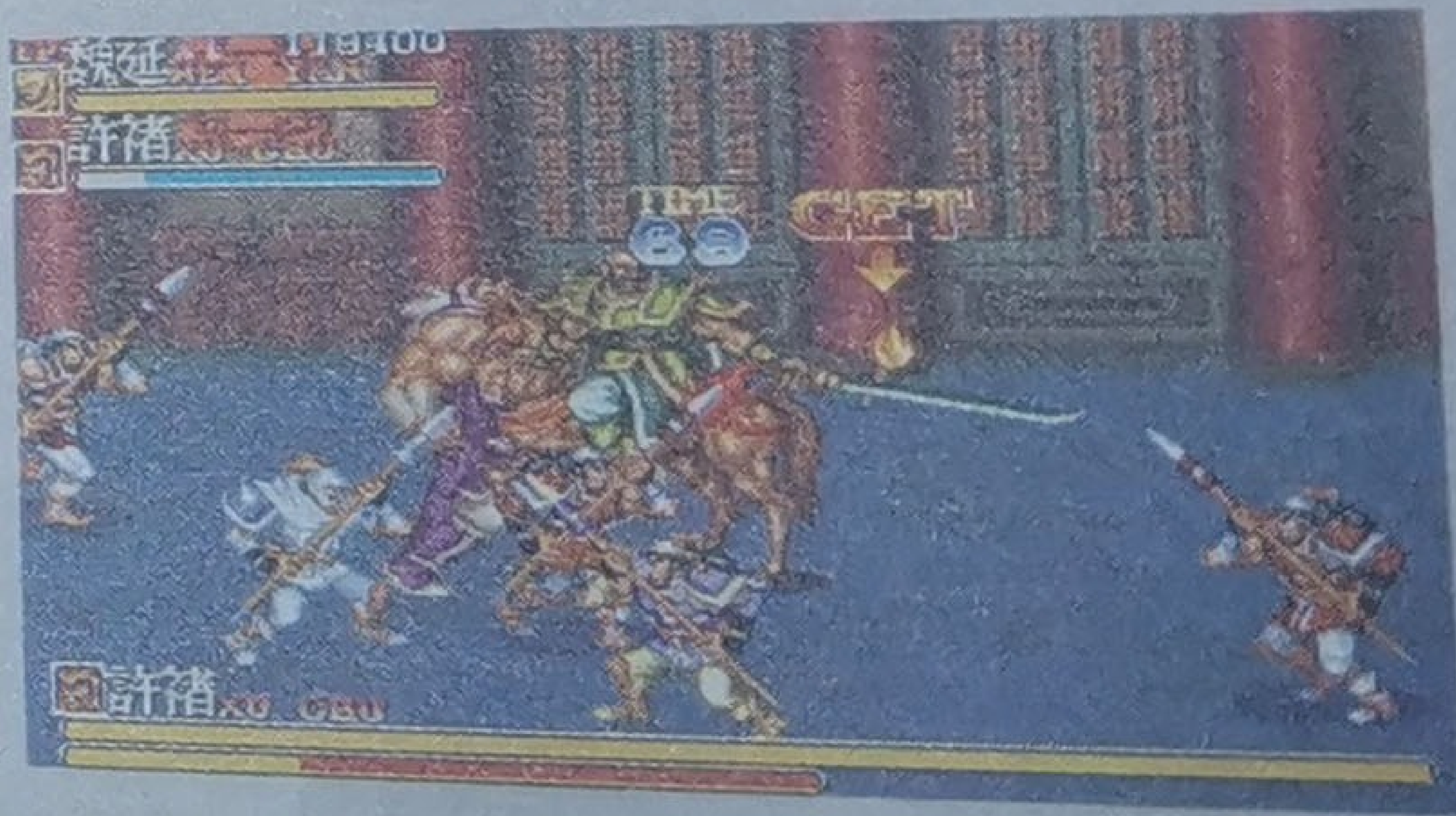
封版用这套有点冒险，一定要用的话不要太贴近版边，最好离开一段距离。

由于第二刀慢第三刀短，魏延一般不能在近身使用三连或者二连+挑人，因此在对付多人时需要用一些变化来对攻击力进行弥补。比如第二刀后不出第三刀，而是稍停再继续出第一刀或者挑人。由于第一刀快，这样三击的连续性仍然很好，虽然第二刀慢但只要保持敌人在刀尖的位置就很难被反击了。或者是干脆连续使用三次第一刀再追加挑人，这样即使是近距离都不易被反击，只是更难掌握。

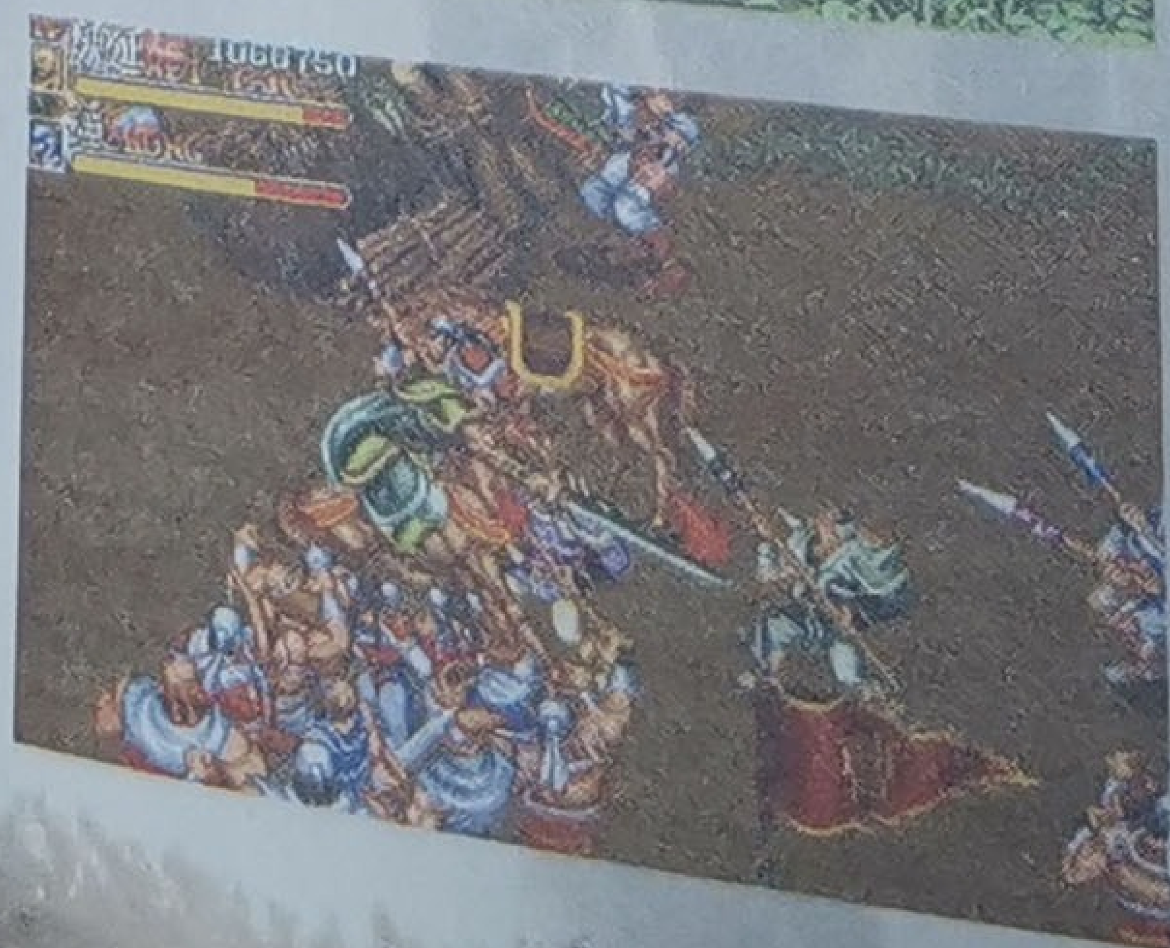
这些三连的派生技是对付多个杂兵的高效手段，在适当时候再追加挑人可以保证安全，也可以对单个敌人形成有效的伤害输出。

←+A

较优秀的招式，速度和攻击范围都不错，连正面贴身的敌人都能打到，万一误出也比其他人安全许多。







←,→+A

从后向前拨，攻击范围广，可以对付侧面甚至背后的敌人，由于刀短不会把敌人拨出很远导致地面的刀气更容易击倒人，攻击力还不错，对付绕过来的敌人或是牵制都好用，但是出招慢，一般要提前出。防空效果差，敌人会跳的话最好不要用来封版。

→+B,A

斜下刺，可能被敌人跳起躲过并反击，但似乎比赵云的安全一些。主要用来解围。



→+B,B

虽然连砍三刀可以击倒敌人，但由于刀短，魏延此招的性能远远比不上关张，攻击力方面也不怎么样。



A+B

看起来比其他人的有效距离短，其实一样。收招快很少会被人打到收招破绽。



魏延马战性能点评：

魏延拥有最优秀的挑人，因此马战是非常安全的。虽然只靠这一招就可以百万军中如无人之境，但攻击力方面需要用其它技巧来弥补，对距离和时机会有一些要求。单打需要在伤害输出方面下功夫，如果是多人合作，骑马的魏延可以作为非常优秀的辅助角色，不但自己的安全可以保障，而且能够腾出手来保护别人。

综合评分：

安全性——A 防空——B 攻击力——C 速度——A 攻击范围——D 技术要求——B 多人合作能力——A

五、敌方相关

马战的方式与步战截然不同，因此应付某些敌人的策略也与步战有所区别。下面将分不同敌人进行讲解：

枪 兵



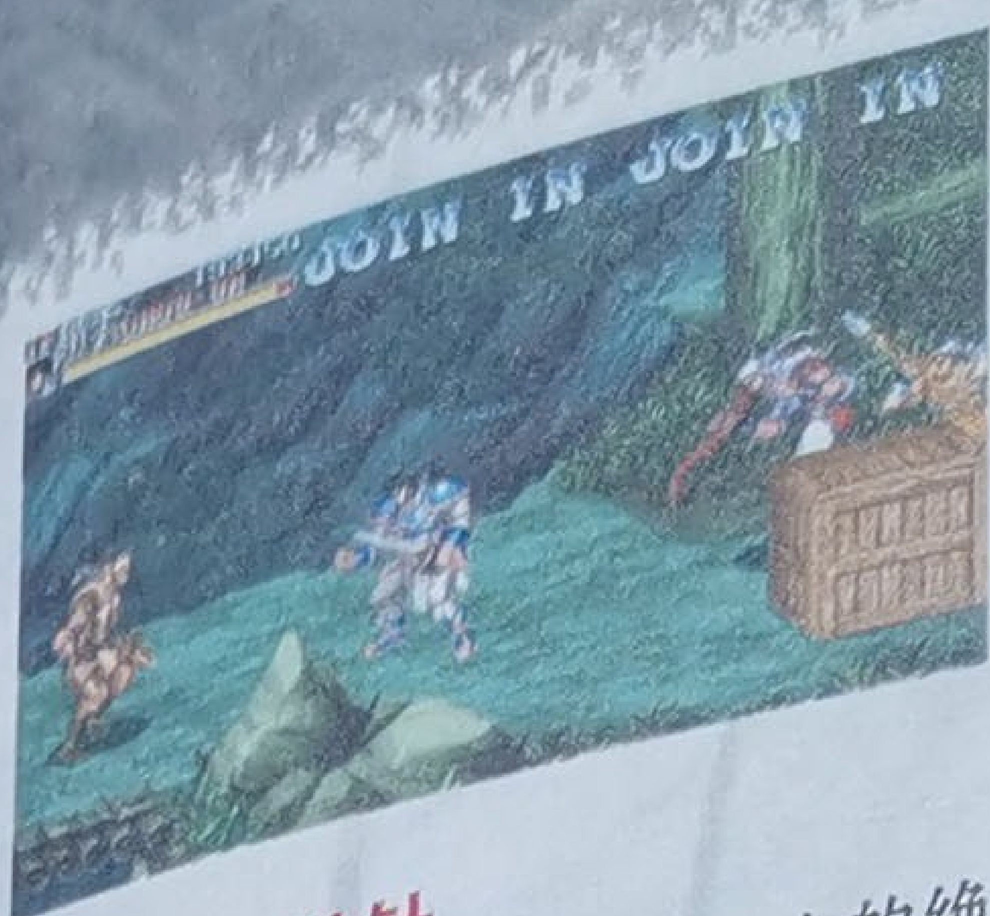
他们很喜欢绕到骑马玩家的背后或者贴身进行攻击，玩家应当进行适当的走位，避免被他们近身。如果骑马从他们的攻击范围之外发动攻击，他们就毫无还手之力了。枪兵的出招速度一般，在他们面前遛马还是有一定可能挨打的。

弓箭手



由于骑马的长武器优势，基本不怕他们的远程攻击，但近身要是被他们用弓砸就会受到超大的伤害，所以最好保持在稍远的距离，这样他们的弓砸不到玩家，而玩家可以打中他们。弓手出招速度较慢，骑马上下走位就可以无视他们的攻击，所以BOSS战的时候可以留下一个弓手不杀，一边躲闪他的攻击一边单挑BOSS还是比较轻松的。

叉叉兵



攻击距离远而且出招很快，对步战来说是非常讨厌的敌人，但骑马打他们就很轻松了，因为他们的优势不再明显。虽然骑马被他们包围还是很糟糕的，但这种时候只要→+B,A就可以了。



肥肥/铁针

他们动作很慢，所以马上的绝大部分招式都不会被他们反击，玩家大可为所欲为，只要防范他们的斜线攻击就可以了。不过人多的时候还是很讨厌的，最好封版打，这样他们就没什么威胁了。

赵氏兄弟



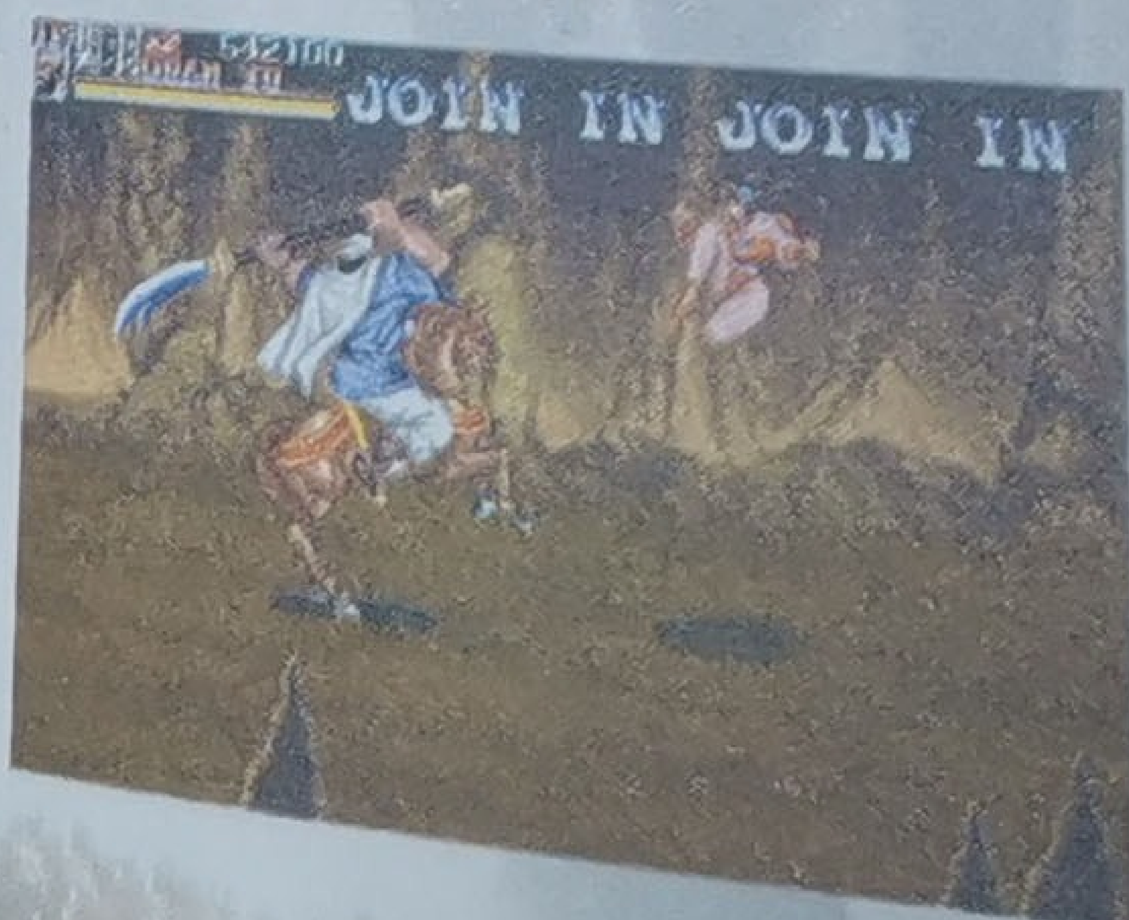
只有通过作弊才有机会骑马面对他们。对马战来说赵氏兄弟仍然是讨厌的敌人，因为他们的招式判定时间很长，如果玩家不慎中招还不放保险，就经常会被一招打好几下，瞬间就重伤。但只要掌握出招时机，以及注意躲避，骑马打他们还是比步行轻松些的，因为距离有优势，而且不怕被他们举起来！



小忍者

马战头号杀手！他们的近身刀刺非常有威胁，速度快距离远而且连捅两下一半血就没了，所以遛马就别想了；他们的大跳出刀也很讨厌，可能避过玩家的正面攻击然后从头顶扎下来，如果玩家不放保险就会连中三刀跌下马；另外地躺刀也比较有威胁，可以躲过魏延挑人砸和黄忠近距离的火箭，玩家骑马逃跑的时候也可能被这招追上刺马屁股。

骑马被他们靠近时如果没有把握就一定要A+B，否则容易重伤。马战的速度和距离优势对他们还是有效的，只是要更加小心。



三 美

游戏中只出现四次，只有作弊才有机会骑马对付。她们的招式很快很霸道，只要和玩家在同一水平线上就会出招，远远一脚过来就可以将骑马的玩家踢成重伤，还来不及反应。马战应付她们所采取的策略和步战类

似：只有当她们在攻击范围内的时候才迎过去抢攻，如果她们在攻击范围外，就避免和她们在同一直线上；尽量把她们打到版外封住，因为她们在版外看不到的地方很少会出招。

另外黄忠骑马对付她们时更要小心，因为黄忠没有近距离控制能力，远程攻击又可能被她们跳过来，所以需要不停上下走位，边打边跑。

李 典



让玩家练手的BOSS，但骑马打他会稍微有点难度，因为他的枪刺太快太远，要用AAA系列的话稍微慢一点的动作都会被他中途反击。不过他血很少，怎样都能打死了。另外需要注意，如果骑马用←,→+A之类招式封版，会被他一脚踢出来。

夏侯惇

初心者杀手，玩家死亡率最高的BOSS，对马战来说也是个危险的敌人。由于他也会骑马，这里分两种情况来讲。

一种情况是玩家抢了马来对付步行的惇哥，这时他的威胁主要是拳头和喷火，还有一招连环拳。惇哥正拳的速度很快距离也相当远，玩家想用三连+挑很可能被这招中途反击；如果稍远一点倒是不怕这招，只是如果打空了就可能被他喷火烧下马来，所以还是用不大容易被反击的套路比较好。连环拳更是对骑马玩家的第一杀招，喜欢近身突然使出，全中可能打掉90%以上的HP，玩家反应不够快的话中途都来不及放保险，所以应当刻意避免和他贴身。马战对付惇哥有个技巧和步战类似：用挑人把他打飞的话，他起身就会老实走过来而不是跳起压过来。



另一种情况是利用作弊来马对马。骑马的惇哥是众所周知的恐怖，被他那出招极快的冲撞踩到就是一半血。所以马对马要避免和他在同一条直线上，一般的打法是乘他移动过来的时候提前出→+B,A撞之，但一定要掌握好出招时机避免被他先撞到。三连之类的招式容易中途被他撞，最好不要用。如果不小心把他打掉下来的话，地球人都知道应该防范他跑去找马的步法了。

许 褚



皮厚血长的虎痴出招慢被攻击范围大，是练习马上连招最好的靶子。唯一有威胁的是他的原地突然起飞，完全无法对付，不过他一般只会在玩家贴近他的时候出这招，因此骑马和他保持一定的水平距离用枪尖捅他就很安全。他倒地起身的习惯同惇哥一样，所以用马上挑人系列的强力连技打他非常安全有效。

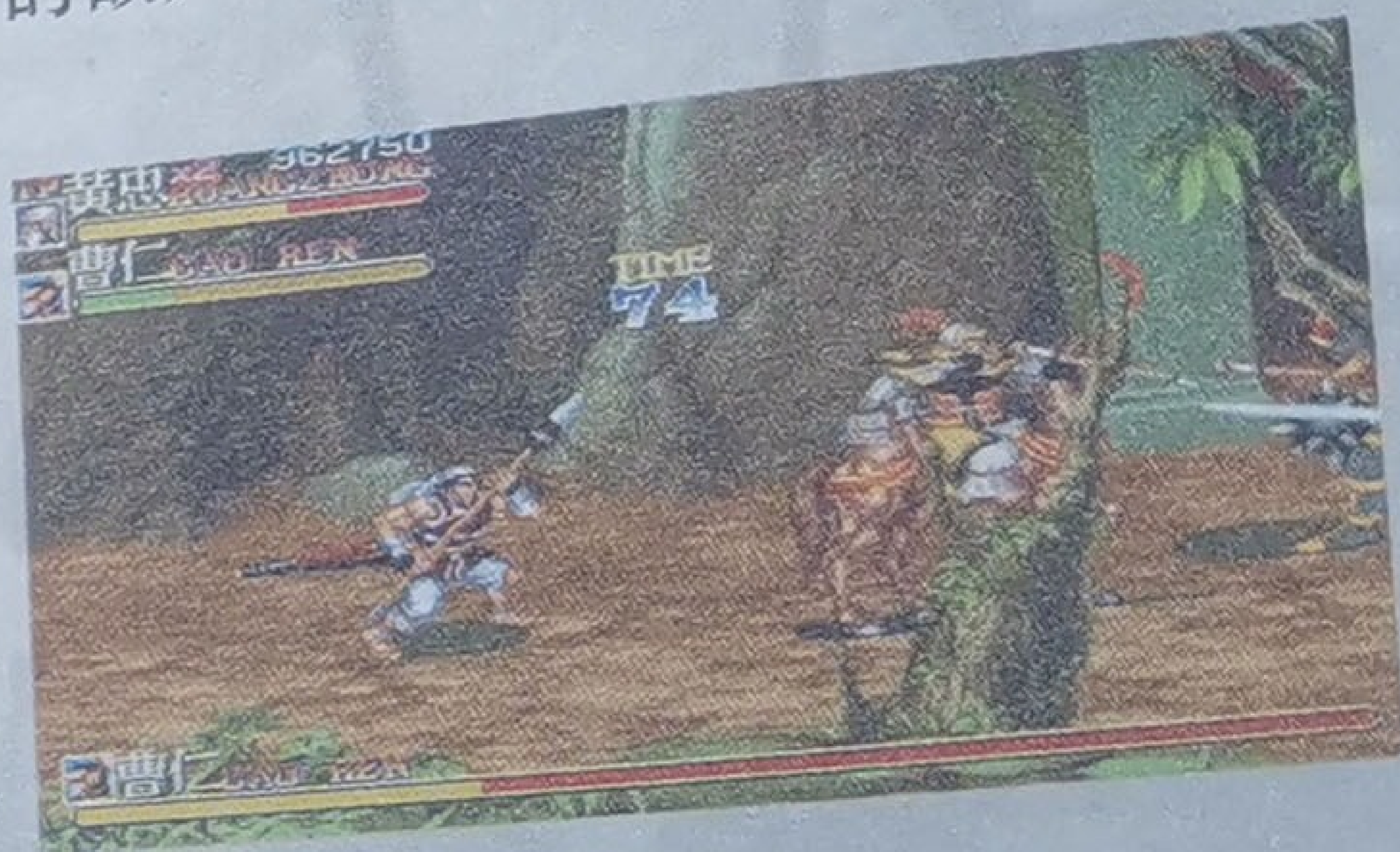
曹仁



只有作弊才能骑马打，可能是马战最难对付的BOSS了，而且还会防御，很难对他造成有效杀伤。他出招非常快，而且每招对骑马玩家的杀伤力都非常大，基本上只要被他打到就废了。一般的打法是乘他从画面外走出来的时候迎过去挑，这样他出招的机会才比较少。这里开始的几个枪兵可以故意留着不杀，专心对付曹仁。



另外，曹仁被挑飞的高度特别低，虽然看起来很怪异，但好处是连关张都可以用他砸到近身的敌人。



黄忠骑马对付他的最好方法是把他逼到画面外再贴近放连珠箭，一边放一边稍做移动，这样他基本不会反击。如果他绕过来，干脆一个保险送回去，绝对不会亏。

淳于导



因为有几个位置一流的草垛，他一般都是被玩家赖死的命。因为他贴身几乎没有攻击力，骑马对付他还有更好的耍赖方法。虽然他也会骑马，但并没有什么实际影响，只是增加了玩家的耍赖方法而已。

一般的玩家都会把他推倒在中间那个草垛的左边进行凌虐。骑马的话，用A连打、→+B,A、←,→+A之类招式打他的起身都可以，另外A,A,A也可以但要贴身使用。

更无耻的方法之一：把马头朝草垛放好，引他骑上去，然后从背后SM之。不论用什么招式，只要在他转身之前打他，他就会一直面朝草垛（当然，要小心不要把他打下来了），一般用骑马→+B一直撞比较保险。

更无耻的方法之二：左边那个草垛的左上有个刚好可以容纳一个人的角落，如果把他引到这里，由于他近身几乎没有攻击力，玩家可以很放心地虐待他。如果他步行，玩家想用什么花样搞就用什么花样搞，只要不把他打出来；如果他也骑马，那就→+B踩死他。



如果不想耍赖，对付他也不困难。他只有直线攻击而且出招并不非常快，错线迎击即可。唯有威胁的是他会突然从画面外冲过来一叉子，所以当他在画面外的时候玩家就要走位来避免中招。贴身上去打他更安全，因为不会被反击到。他骑马时也可以用同样的方法对付，但要当心他倒地后跑马。



宴 明

非常讨厌的角色，攻击力防御力都很高，喜欢躲在人堆后面放飞行道具，还时不时地突然滚过来一下，防不胜防，如果只剩他一个倒是很好对付。他出招慢，全部角色都可以用三连+挑他，只是关魏必须拉开点距离三连才安全。黄忠骑马打他非常简单，只要一直放箭就可以了，人多就烧一下。



夏侯桀

对于马战来说，夏侯桀的威胁甚至高于宴明。他的枪刺比李典的还要快，甚至能反击到赵云的马上二连（特别是人多的时候），有时候突然冲过来一枪就可以直接让玩家重伤落马。由于这关路面窄，他那些速度快距离超远的招式极具威胁。所以骑马作战应该首先消灭掉他，比如用→+B,A、←,→+A之类招式放倒别人然后盯着他挑。



张 辽

因为他逃跑和反击都很快，建议直接挑他就好，黄忠骑马则可以直接把他封在版外射死。这里第一批小忍者的血很少，最好利用骑马的强大攻击力迅速解决之，留一个弓手再和张辽单挑就很简单了。

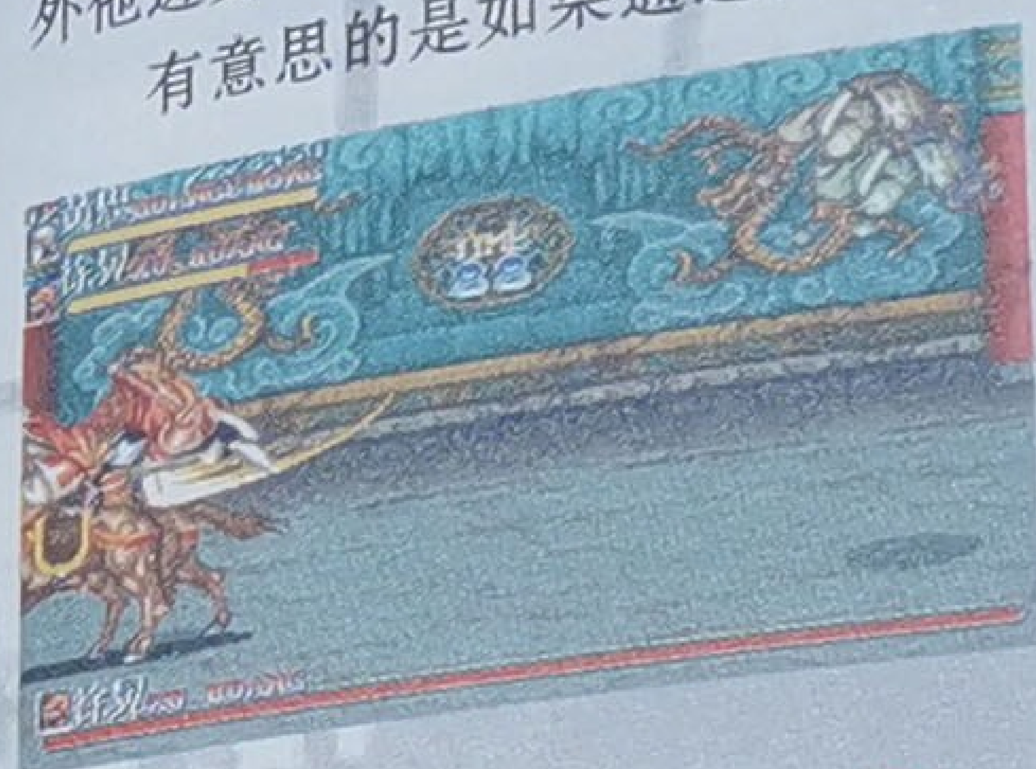
如果作弊骑着马从楼上掉下来和他开打，这时会出现奇特的悬空状态：不会被大部分地面招式打中（包括弓箭和飞刀，但有时候好像也会中），只会被空中攻击还有张辽的冲撞打到。虽然此时角色的实际位置和眼睛看到的不同（实际位置要低1/3个画面），但习惯后可以好好利用。因为这时回旋不会被地面敌人打停，可以作为主轴招式，但也要看好位置以免受到空中攻击，而且要避免停在张辽附近，因为他喜欢突然起飞把玩家撞下来。

徐 晃

最难的BOSS战。虽然徐晃本身的威胁不小，但他近身无攻击力，而骑马不怕被他抓起来所以可以放心上去和他贴身。这样只要能灭掉开始的两批小忍者，撑到弓手出来就胜券在握！然而第二批小忍者的AI是整个游戏杂兵中最高的，一定要小心对付，该放保险时千万不能吝啬。

徐晃不会用马踩人，所以他骑马时威胁还是比较小的，甚至比他步行时还要小的多。但因为有小忍者捣乱，很难一直和他马对马，干脆把他打下来吧（当心他跑马）。而马对步应当特别小心他老远冲过来一斧子，中招就是个透心凉。另外他近身挥斧子砍人的速度也很快，和他抢招千万要小心。

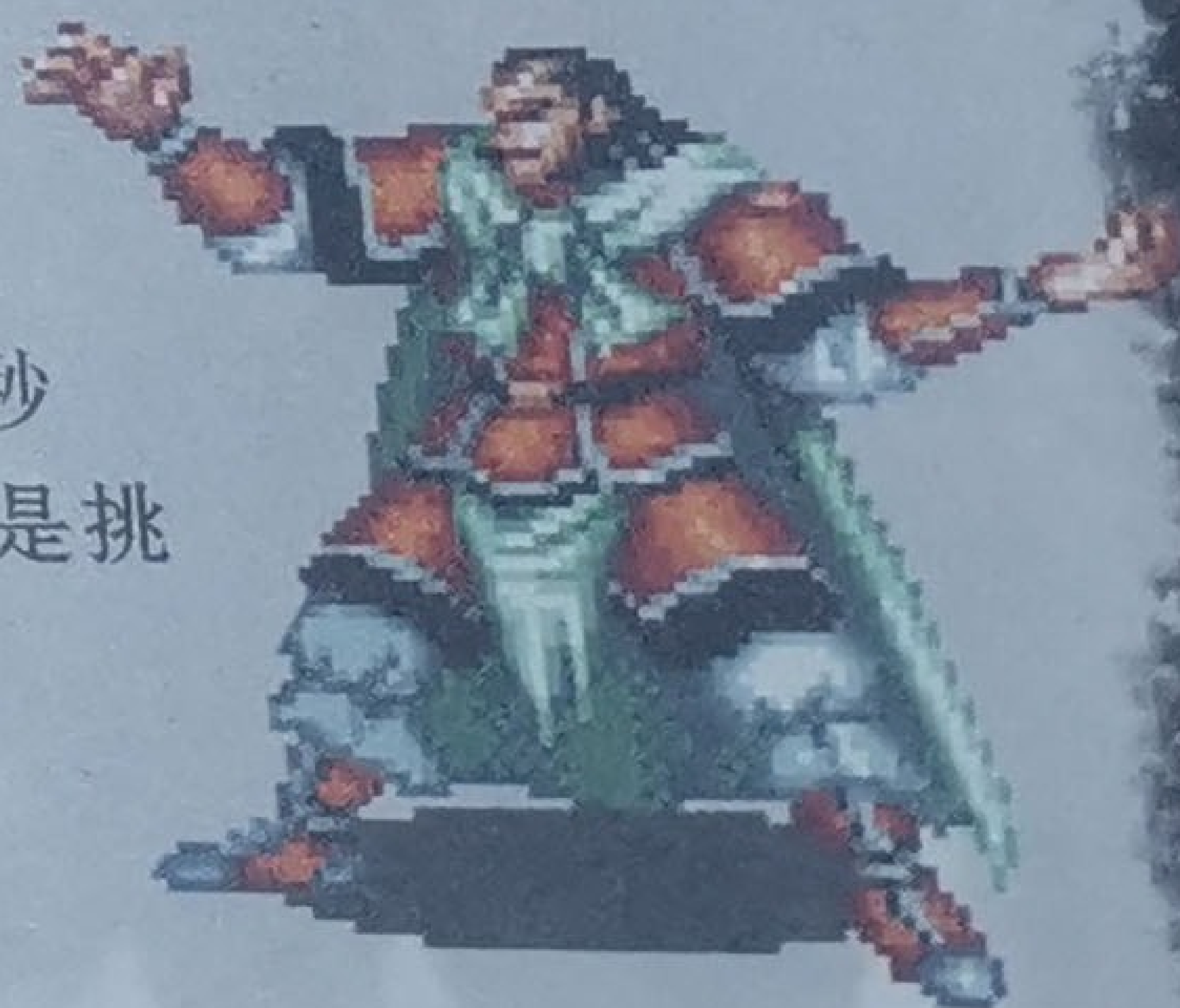
有意思的是如果通过作弊来和他马对马，赵云和黄忠→+B,B的攻击次数和造成的伤害会大大提升，尤其是黄忠，一下子就可以打掉将近大半行血。但请在和他面对面的时候出招，这样玩家会在他背后收招，不会被他反击到。另外如果在版边某个距离，徐晃被→+B,B打中后不会挪动位置而且也反击不到玩家，可以被锁定并迅速杀死。





吕 布

想骑马打他只能用EC。吕布的剑斩出招并不很快而且贴身打不到玩家，所以骑马打他还是很轻松的。张飞赵云的三连+挑都可行，而关羽只有贴身才能用三连+挑，魏延则在远距离可以用二连再第一刀+挑，贴身可以三连+挑。黄忠如果骑马射箭，他会老远跳斩过来，但如果在他斩不到的距离射或是打一枪换一个地方就不怕了。这里需要注意的只有三美，搞定她们之后留一个弓手不杀就可以专心对付吕布。



曹 操

同样只能用EC才能骑到马。以马战的攻击力四五秒就可以搞定他了，根本用不着十五秒。唯一要小心的是挑飞他后马肚子下面的炸弹……

六、结束语

玩三国骑马并不新鲜，然而街机玩家为了通关不得不采取比较安全的打法，于是骑马的技术并没有被多少玩家深入掌握，但现在，由于模拟器的便利，我们终于可以进行一些研究了。

我们佩服CAPCOM－十几年前的游戏都包含着这么多有趣的东西；我们感谢模拟界－能让我们有机会发掘出它们；我们还等什么－去体验一下吧。



文/重装机兵专题站/Rio Lado & 衰神newsoul
责编/ECCO

人类的欲望是永无止境的……

作为地球之灵的人，集中了一辈又一辈人的知识和智慧，发展出一代又一代更先进更精密的科技结晶，用于改善自身的生活水准，也用于防范同类的侵袭……

国与国之间，有着强烈征服欲的领导者之间的冲突，是所有灾难的缘起。突然之间，世界就成了另外一种样子，只因为某个权力者像玩游戏一样，按下了几个按钮，毁灭了世界，也毁灭了他自己，很轻松。

若干年之后……

若干若干年之后……

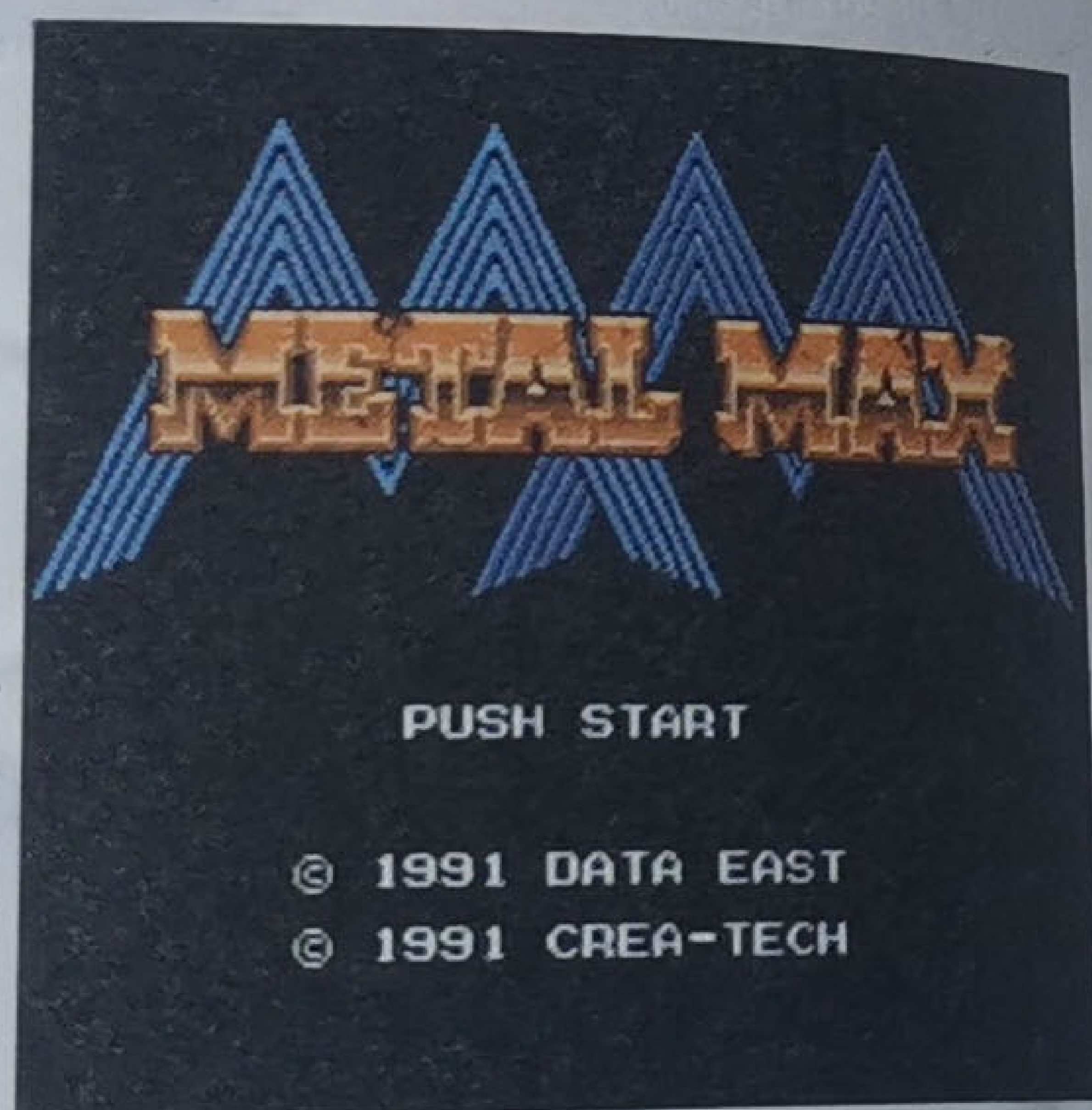
幸存的人们开始重建自己的家，一个尚未恢复秩序的社会，残存的知识被整理集中，环境也开始变得好一点，这就是现在……

——柴大官人 《重装机兵 少年猎人》

重装机兵 METAL MAX 永恒的钢铁之梦

METAL MAX

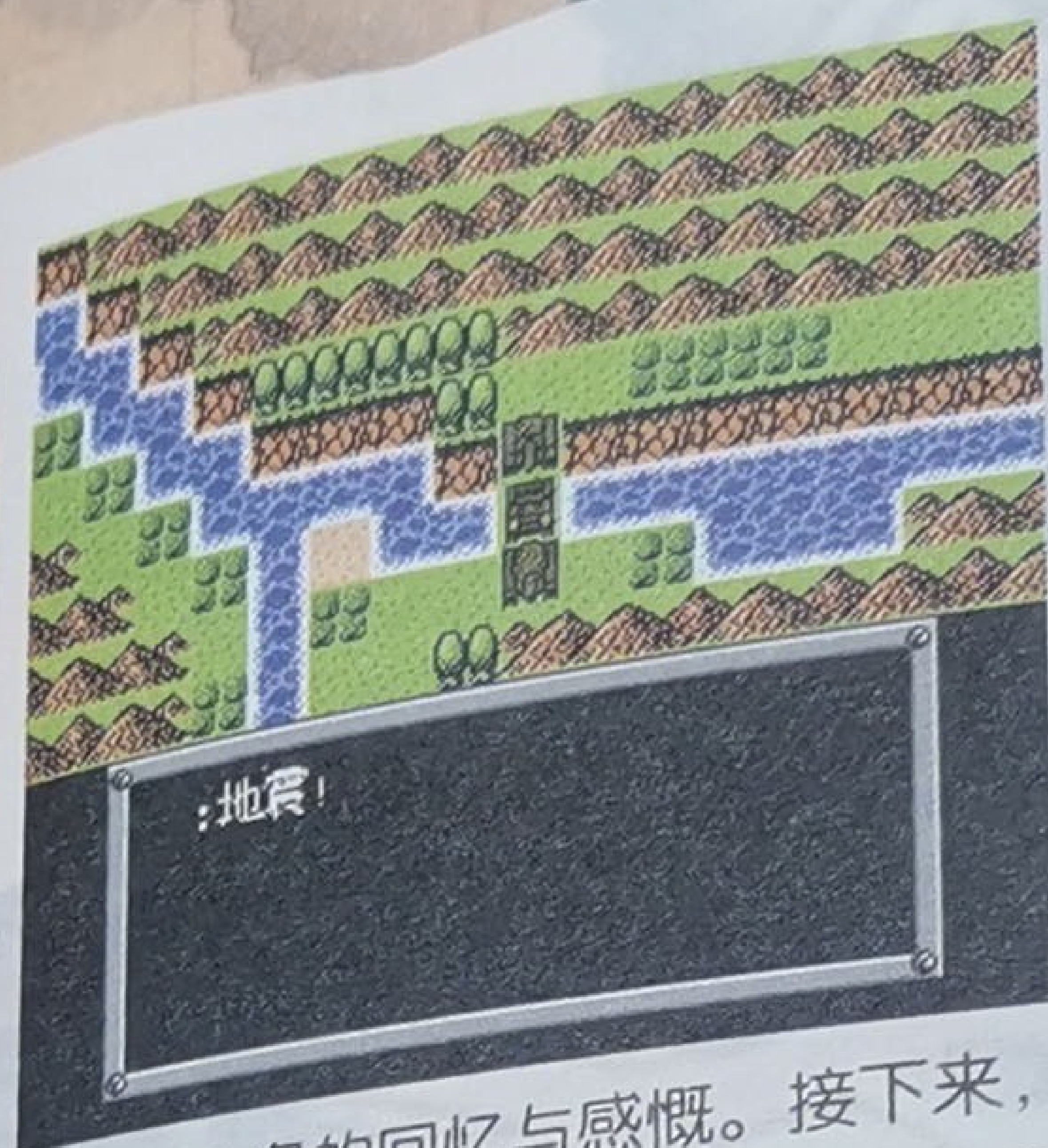




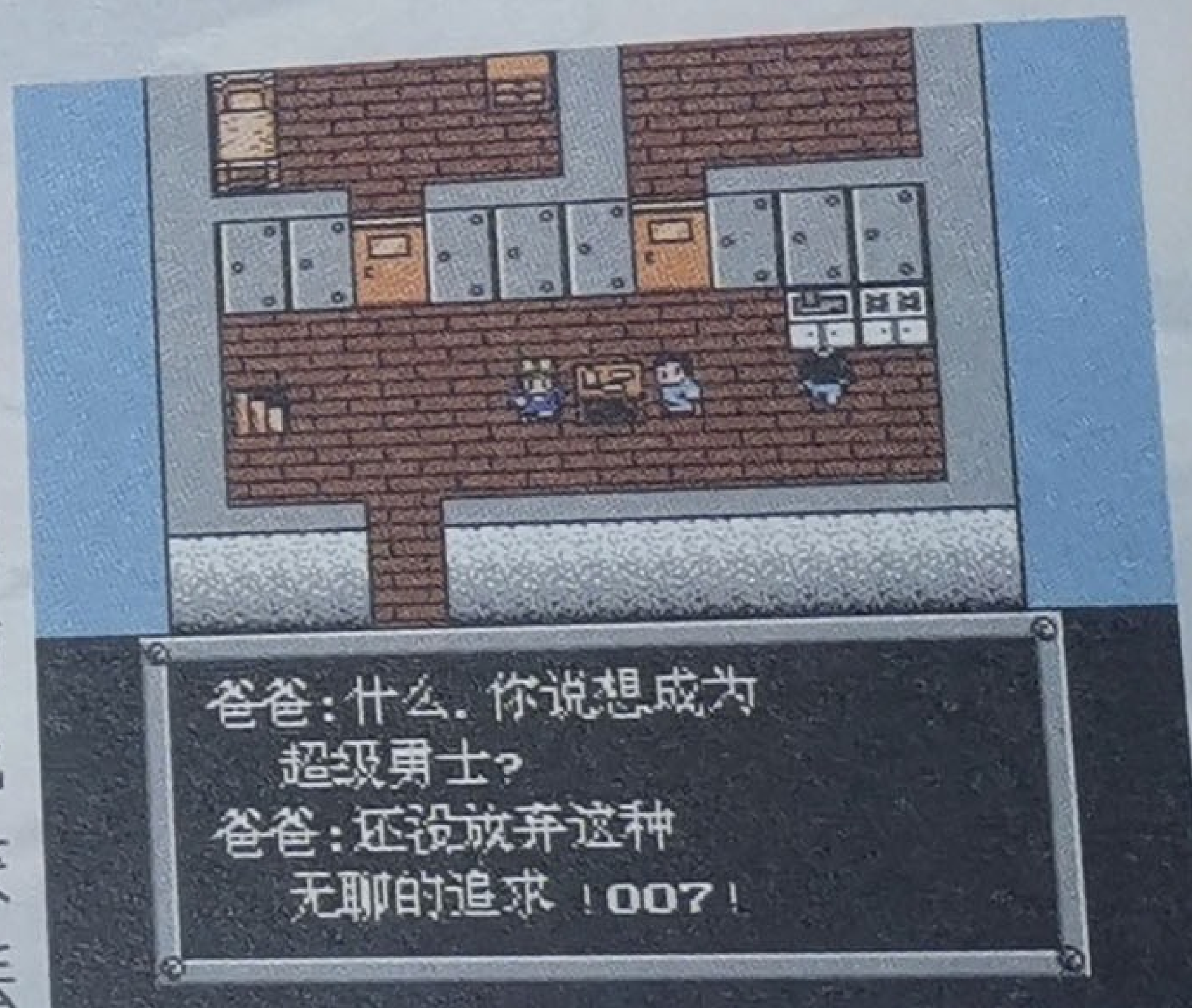
METAL MAX	
机种	FC
制作商	CREA-TECH
发行商	DATA EAST
发售日期	1991年5月24日
中文名称	重装机兵/机甲战士

1991年的FC主机上诞生了这款由Crea-Tech制作，Data East发行的RPG大作——METAL MAX，也就是国内我们都十分熟悉的《重装机兵》。这款游戏用贴近现实风格的世界观，极富创意的战车系统和对剧情的细腻刻画给所有玩家带来了一种前所未有的角色扮演体验，也开创了一个风格独特、拥有大批拥护者的游

戏系列。战争与梦想，金钱与爱情，与同伴并肩作战的快乐，对仇人的切齿之恨，这个虚幻与现实相交错的世界，游戏中却只用寥寥数语就在我们心中深深地保留了下来，让我们在多年之后再次看到那一幕幕场景时依然会感动不已。对于初代的《重装机兵》你可能再熟悉不过了，但你可能不知道的是，在这十八年的时间里，包括中止发售的游戏在内，《重装机兵》曾经推出过九款游戏。这个系列走过了太多的风雨坎坷，也给我们留下了太多的回忆与感慨。接下来，就让我们寻着战车履带的印迹，一起走进这个荒芜的世界中，去重温一遍那些熟悉的故事，也共同悼念一下那段曾经逝去的憧憬和企盼。



一场谜一般的“大破坏”突然间袭击了这个世界，文明崩溃了，平静的生活也化为了瓦砾与尘埃，人们只能靠着残存的科技来抵抗横行于世的各种机械变种生物的侵袭。随着时间的流逝，威胁人类的怪物依然没有减少的迹象，世界各地的村镇相继建立了猎人中心，有勇气的人们纷纷乘上战车，为了保卫家园而战斗。作为一名赏金猎人，你可以在一战之后获得极大的财富与名誉，也可能会在一瞬之间丢掉性命和一切。我们的主人公就是怀着这种对猎人的无限憧憬和拯救这个世界的梦想，乘上战车，开始了一段离奇曲折的金属冒险旅程……



这是METAL MAX初代的故事背景，也是《重装机兵》整个游戏系列基本的世界观设定。FC末期，在满是古代魔法与冷兵器的RPG世界里，MM以决然的反叛者面目出现在了世人面前。制作人宫冈宽以其的天才创意把“大破坏”、战车、赏金猎人和那种西部的荒漠风格完美地融合到了一起，并用深沉的悲凉气息又不乏风趣调侃的风格加以渲染，再加上音画方面的绝赞效果，成就了这款绝世经典之作。这是整个钢铁旅程的起点，也是梦想的开端。

战车系统

之前的RPG游戏里几乎无一例外都是用血肉之躯与敌人抗衡，直到METAL MAX出现后，我们终于有了一个可以随时为我们遮风挡雨的庇护所，那就“大破坏”之后的遗留产物——战车。这种攻防兼备的强力装甲坦克是战场上的主力，在世界各地寻找各种特色的战车也成为了游戏中的最大乐趣之一。1991年末Metal Max获得了日本Fami通的游戏系统大赏，也证明了这种别具一格的战车系统的巨大魅力所在。



战车系统是一个完全独立于人类装备的体系，它的出现把游戏中的战斗完全划分成了“白兵战”和“战车战”两种模式。一般来说一个装备完整的战车包括底盘、引擎、C装置三个系统部件和主炮、副炮、S-E三种武器。底盘是每一辆战车的基本底座，在其上安装牵引部件引擎和控制部件C装置后战车才能正常移动。引擎除了承担所有装备的重量之外，剩余的载重量都可以全部用来安装可以承受敌人攻击的装甲片，也就是战车的“HP”。三种武器中主炮的特点是攻击力强但有弹药限制；副炮没有弹药限制但攻击力低，适合打普通的杂兵；S-E的攻击范围广、攻击力高，缺点是弹数极少而且炮弹价格昂贵，一般都是在特殊情况下使用。这三种武器都只有在战车底盘上有对应的“开洞”时才能装备。战车的部件除了可以像人类装备一样通过花钱购买来更新外，也可以在某些城镇的战车店中进行引擎的升级和底盘的改造。

如此一来，一辆现实生活中配件和系统都十分复杂的装甲战车就在简化后以简单的数值体现在了游戏中，我们可以随时查看战车的各种性能，用丰富多样的武器装备来为主角和他的两位同伴打造强力的战车。在每个城镇的战车中心我们都可以免费租借到不能更换装备的战车，但只有通过各种手段收集到的各具特色的这八辆战车才是我们最忠实的伙伴。它们的入手方法和地点相信熟悉这款游戏的玩家一定还能清晰地回忆起来，“红狼战车”也因为其特殊的来历和出色的性能在初代中获得了极高的人气，在之后《重装机兵》的每一部作品中它都存在着，成为了这个系列的灵魂所在。

NO. 1







轻型坦克——最初的战车，拉多镇南面山洞内打败战狗后得到

NO. 2



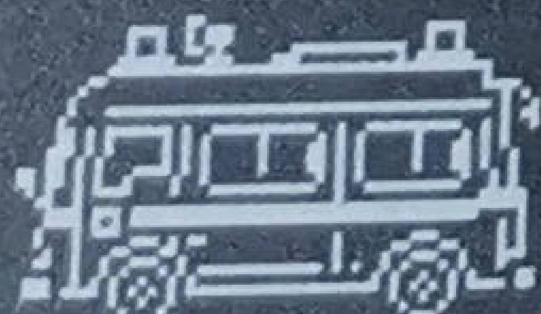


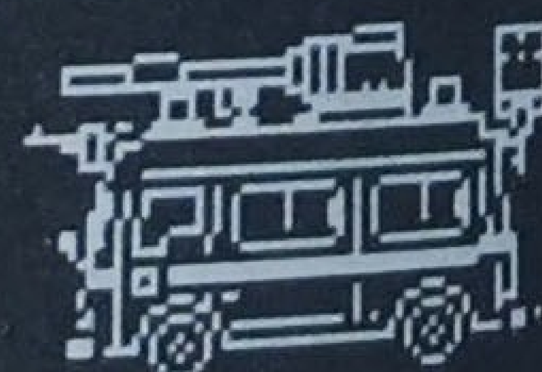


吉普车——波布镇东面过桥后的海边工厂里与社长对话后取得

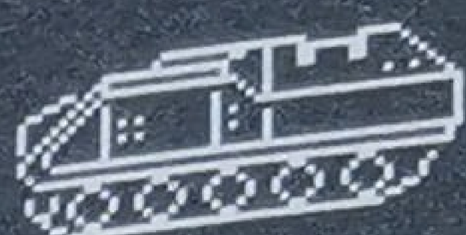
NO. 3







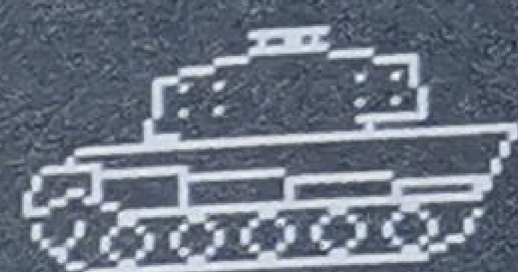
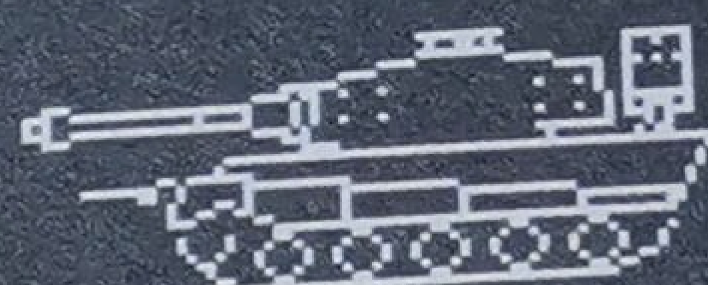
救护车——在罗克镇西北的医院里打败马歇尔后获得

NO. 4   

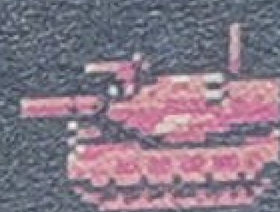
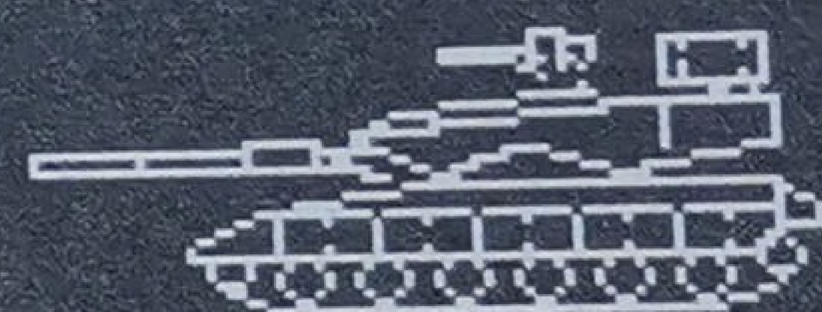
装甲车——索鲁镇下水道内打败BOSS异形鱼后与村民对话即可获得

NO. 5   

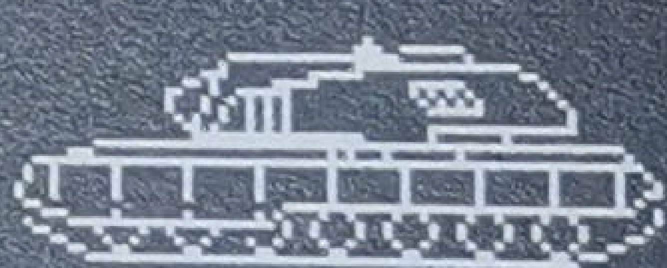
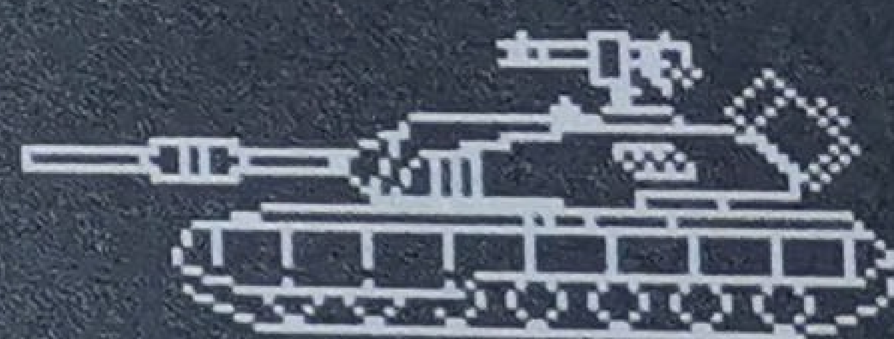
野战坦克——弗里镇东北的海边洞窟内获得，需要用探测仪扫描来确定方位

NO. 6   

中型坦克——奥多镇东南的帕特港内从原车主手中高价购得

NO. 7   

红狼战车——大瀑布旁打败戈麦斯后即可继承红狼的意志驾驶这辆战车

NO. 8   

重型坦克——卡拉镇西北的兵工厂内经过一番探索后取得

赏金首

“大破坏”之后世界上存在着许多袭击人类的机械融合生物，赏金首就是其中的几只异常强大对人类造成极大威胁的怪物，周围的人类村镇为了除掉它们给出了高额的悬赏金，它们的各种情报可以在周围村镇的猎人中心获得。MM1中的十一位赏金首不仅实力强悍而且都很有个性，像爱撒酒疯的水怪兄弟，藏在旧医院中的“肌肉男”马歇尔，安家于弗里镇大楼底层的大象，还有红狼的宿敌戈麦斯和帕鲁，正是它们将游戏中的整个冒险旅程串联到了一起。而神出鬼没的“神风弹”（神秘人）和以强大实力徘徊于大漠之中的“沙漠之舟”也和红狼战车一样多次出现在之后的续作中，成为了该系列的标志性角色。



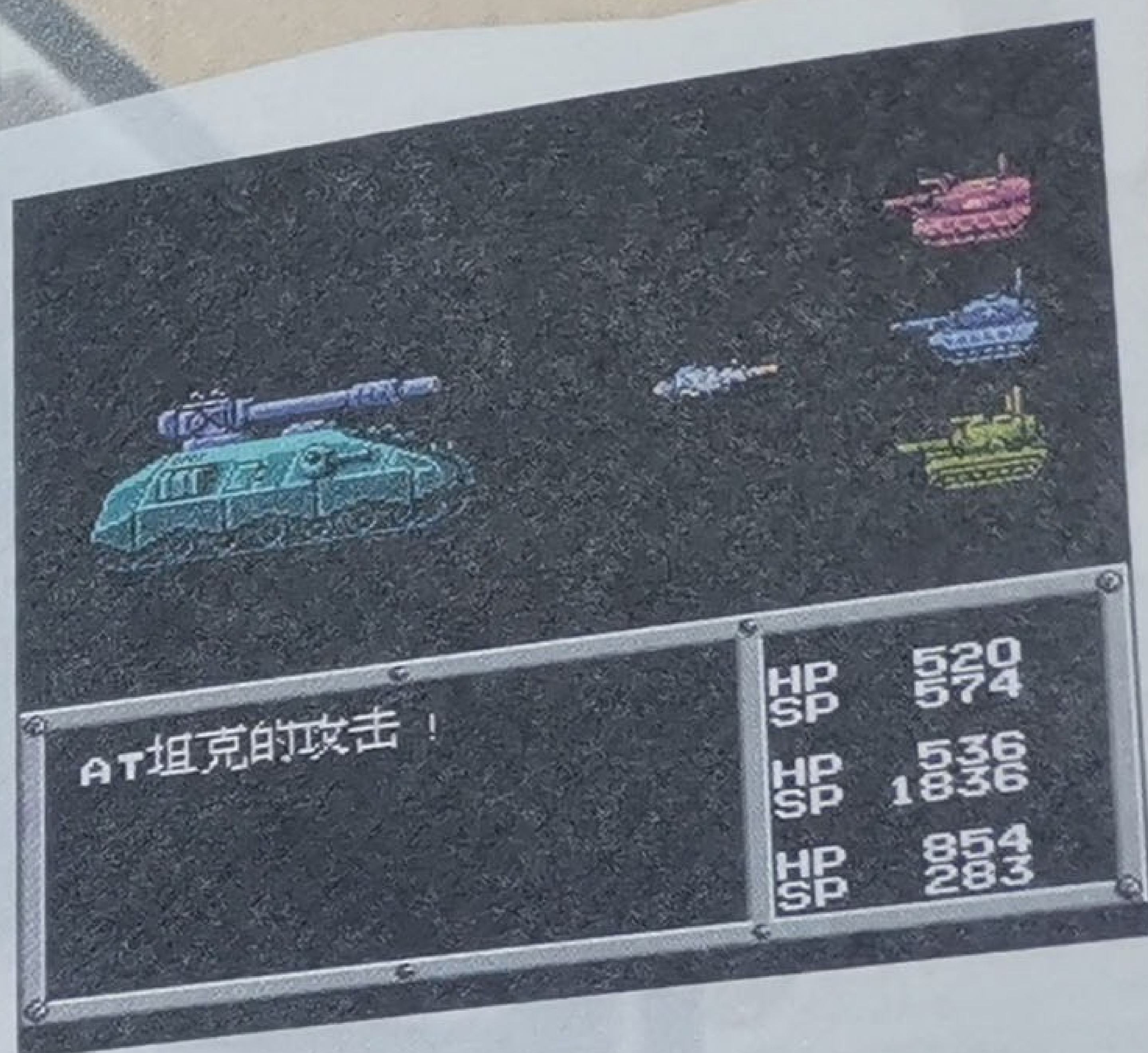
自由度

极度开放的自由度可以说是《重装机兵》初代为整个系列开创的标志性特色。MM1中攻破了巨炮之后，游戏中后期的所有的城镇基本上就都可以到达，玩家不必拘泥于城镇的顺序，可以借助战车超强的耐久度靠着一路逃跑的战术先去后期的一些城镇购买强力的装备。在战斗比较艰苦的“白兵战”中这种高自由度的优点体现地更加明显，像索鲁镇的鳄鱼BOSS实力非常强，以初到这里的实力是没有胜算的，但如果先去塔镇或卡拉买来了强力的人类装备再回到这里战斗就会轻松很多。通过探索不同的路线游戏也有了很多种玩法，这也是对传统日式RPG游戏的一个颠覆性变革。

音画效果

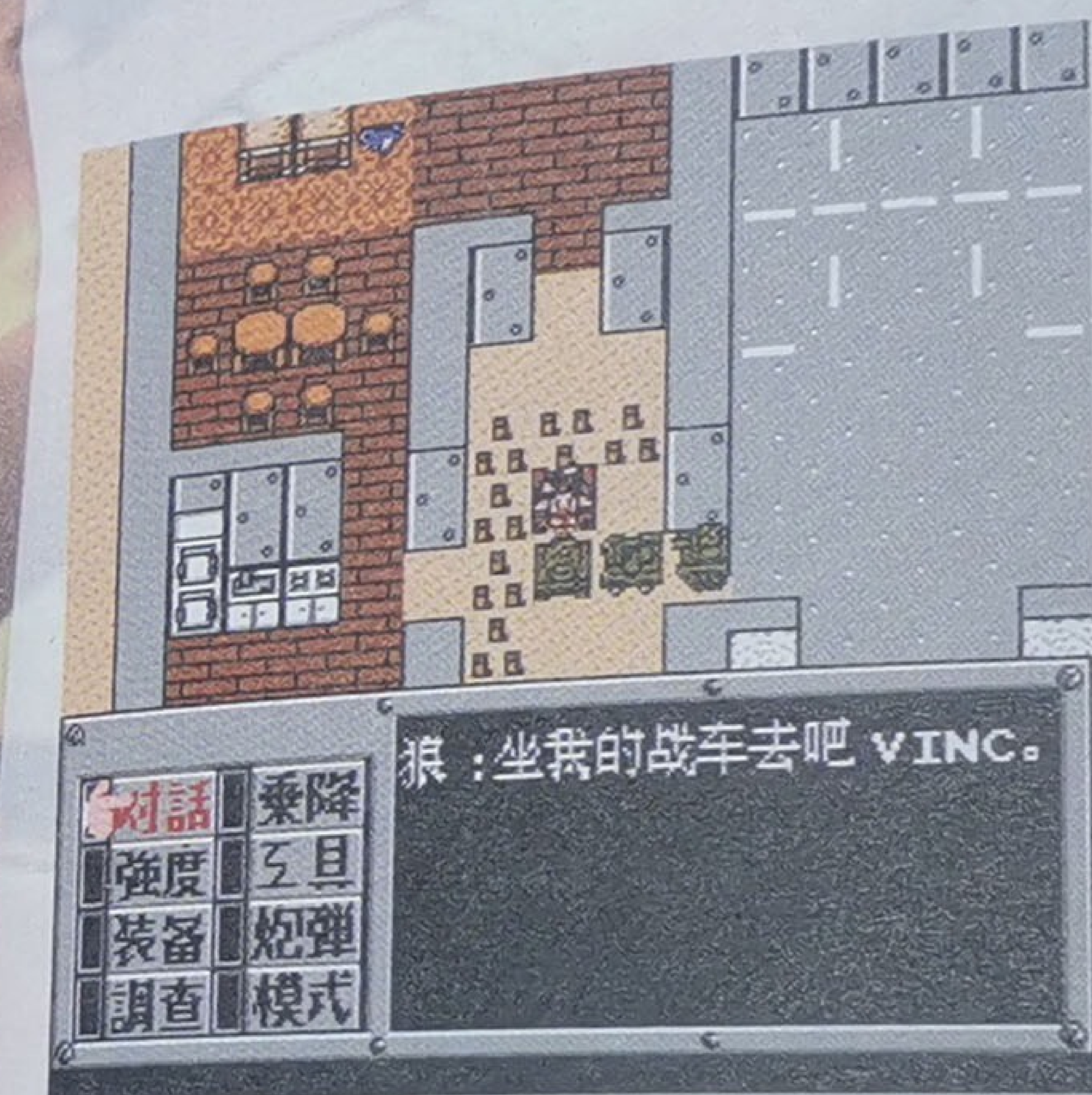
作为FC末期的RPG大作，《重装机兵》在对游戏画面的渲染效果上一直被玩家们称赞为“超越了FC主机的极限”。相信第一次接触这款游戏的玩家都会为其精细逼真的战斗动画而惊叹，不管是简单的喷火攻击、机枪扫射，还是强大的炮弹、S-E武器攻击，那种轰然炸裂的场面配上逼真的音效，让人不得不为能在FC主机上体验到这种震撼的效果而折服。同样令人赞叹的还有那曲曲经典

的背景音乐，无论何时何地都能让人在不知不觉间融入游戏之中。温馨和谐的“勇士之恋”，向我们娓娓诉说悲伤的“流浪者之歌”，让人热血沸腾的赏金首战的配乐“Wanted”，还有那首熟悉的“战车恰恰”，笔者甚至在某一次电视上的赛车栏目里都听到了这段配乐。MM1中许多经典曲目都在《重装机兵》之后作品中延续了下来，成为了一种令人永生难忘的经典。



剧情刻画

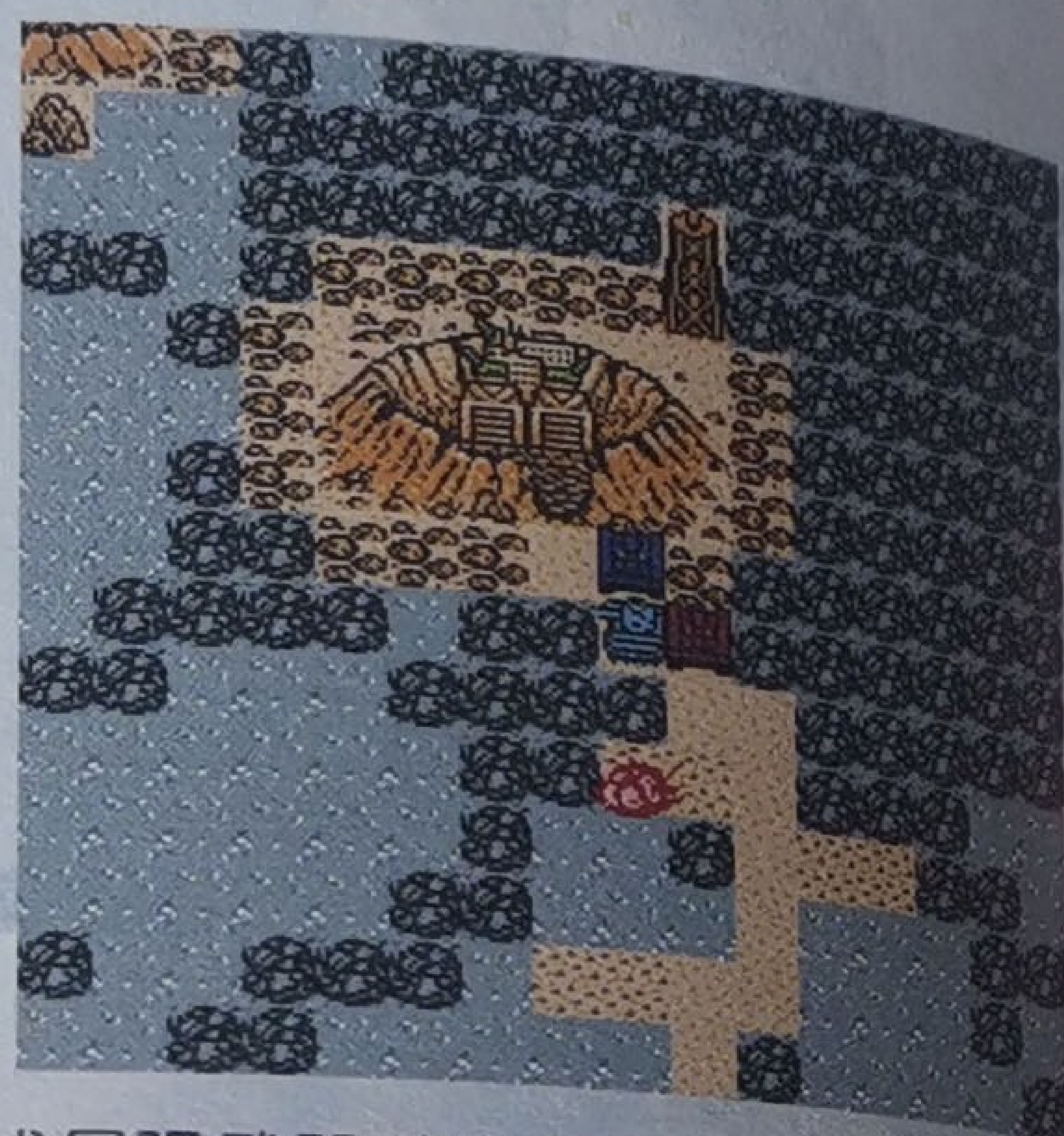
战争的残酷，也使得人与人之间的感情显得更加弥足珍贵，对剧情独具匠心的刻画也是《重装机兵》能够真正打动玩家的所在。其实在这款8位的游戏主机上，所有的叙事手段也不过是人物的对话或者简单的过场或战斗而已。但正是这些简单的场面却能把每个剧情与人物都刻画地十分到位，让角色那种尖锐的性格深烙于我们心中，最令人难以忘记的还是那位悲情的英雄——红狼。这位威风凛凛，堪称世上最强的赏金猎人却在为了救出自己的爱人时遭到了仇人的暗算，以血肉之躯倒在了戈麦斯的战车下。当他把自己的遗憾连同心爱的战车一起托付给主人公时，当他的恋人尼娜在得知他死去的消息后悲痛欲绝地为之殉情时，多少玩家不禁为其痛惜而伤心落泪。虽然红狼在整个游戏中的出场只有短短的三次，但它却能给所有人留下不可磨灭的印象，这恐怕是再华丽的CG也无法表达出来的。也正是因为这么伟大的赏金猎人到生命终结都没有跟心爱的人在一起，才使得红狼这个人物成为了整个游戏的点睛之笔，是他让主角有了一种向往，一种追求永恒真理的信仰和勇气。



同样值得我们深思的还有游戏的结局。最终BOSS诺亚，这个深藏于地下的电脑中枢是一切破坏的根源。这台以旧约圣经中拯救世界生灵度过洪水之灾的人“Noah”命名的电脑主机原本是人类留下的自救之船，却在逐渐获得了自己的意志和目睹了人类对

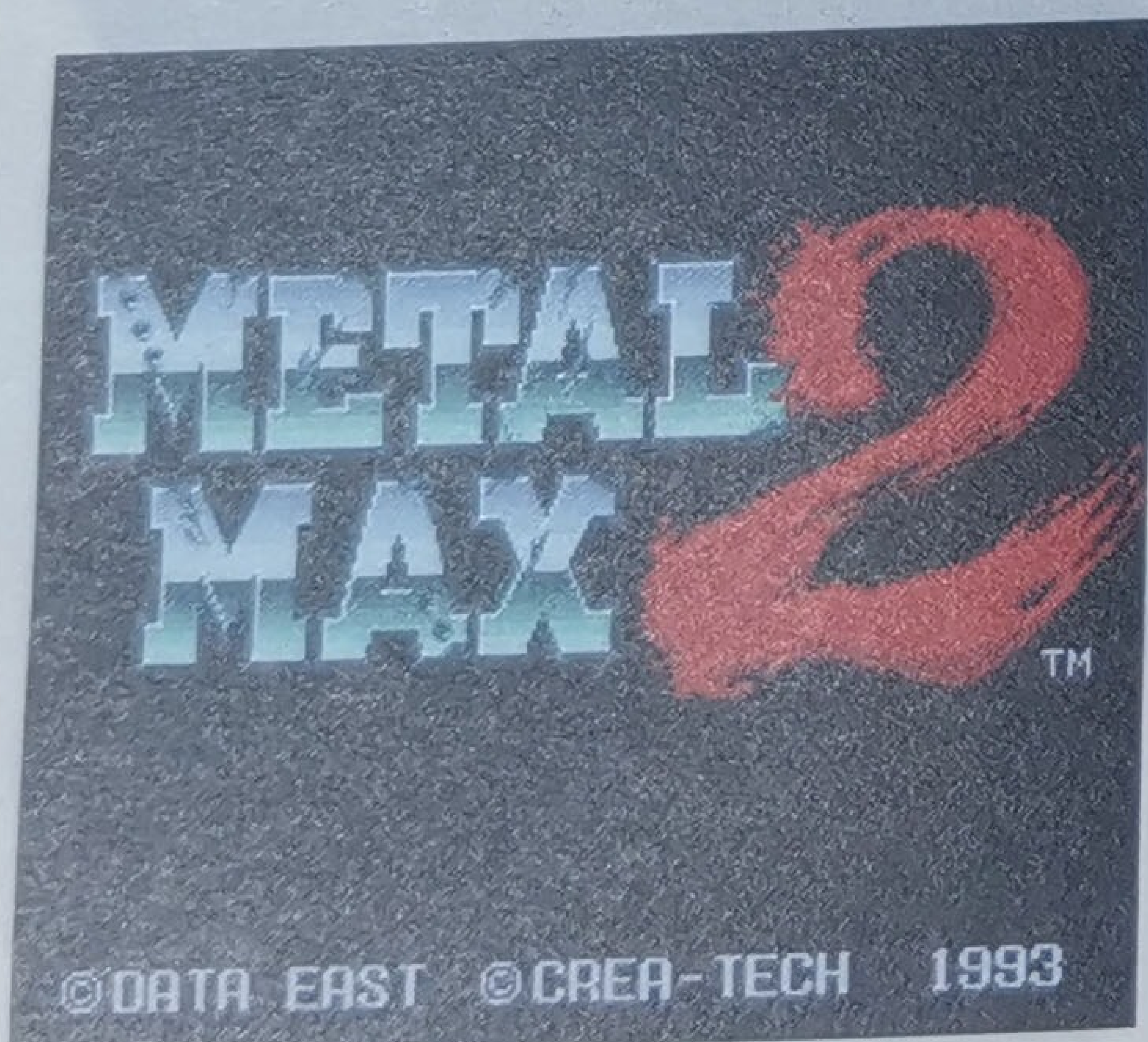


地球的破坏之后做出了“只有消灭人类才能拯救地球”的结论。虽然打败诺亚后的隐退是正常的结局，但你会发现，无论多少次去挑战，诺亚都还会在那个地方出现，你仍然会在战后被传送到工厂的出口。许多玩家因为这个只有找老爸隐退才能结束的结局赶到不满，但仔细思考之后我们不难发现其实这也正是制作人对这个世界的理解。只要你有梦想，只要你想去挑战，那么你奋斗的脚步就永远不会停息，因为这个世界的破坏是不会停止的。即使是打败诺亚后隐退，让我们耐心看结局到最后，你会发现主角还是再一次走上了猎人的旅程。



所有的这些因素成就了这款经典之作——METAL MAX。虽然寿命将尽的FC主机带给它的最终销量只有12万份，虽然受传统日式RPG游戏影响的Fami通只打出了29分，但在所有MM玩家的眼中，它都是一款不朽的杰作。而令游戏厂商意想不到的是，当时国内游戏公司对这款游戏的汉化和引入竟能让它以金属战车的狂潮风靡了整个中国的大陆，让我们在多少个日日夜夜里不知疲倦地奔波在这个满是坑洞的大陆上。得到战车后的惊喜，对战赏金首时的紧张，找齐镜片完成最强武器时的欢呼，遇到诺亚主机时不禁为人类的行为反思的迷惘，还有那辆承载着我们多少喜悦与悲伤之情的红狼战车，对于当时还小的我们这一代玩家来说，《重装机兵》给我们带来的感动有太多太多。那一首首熟悉的歌曲，多年之后回忆起来依然能感动地掉下泪水。在中国大陆漫长的FC统治时期里，《重装机兵》对我们来说几乎成为了和“魂斗罗”一样对这个年代的代名词。而对于整个系列，Metal Max初代也创造了一个历史性的开端，让满载着梦想的钢铁之旅由此前行……

METAL MAX 2



Metal Max 2	
机种	SFC
制作商	CREA-TECH
发行商	DATA EAST
发售日期	1993年3月5日
汉化名称	重装机兵2

“神秘的大破坏”之后数十年，邪恶组织“掠夺者”（グラップラー）霸占着整个大陆，他们用极端的研究来改造人类身体，制造机械怪物，肆意破坏人类残余文明下的和平生活，为首的便是被称为“四大天王”的四个残忍强大的头目。当掠夺者的魔爪终于要降临玛多镇时，镇长用巨额的酬金请来了四位强悍的佣兵来保护村镇，其中就包括有“不死女战神”之称的最强女猎人玛利亚，她带着领养的孩子汉塔及时地赶到了玛多镇。但他们没有料到的是，掠夺者的几番攻击失败之后，四天王之首泰德·布罗拉出现了。在如此强大的敌人面前，佣兵们的战线顷刻间崩溃，玛利亚牺牲了，汉塔却在她的拼死保护下幸运地存活了下来。伤愈后的汉塔为了给唯一的至亲报仇，开上佣兵伽夏遗留下来的战车，踏上了对抗掠夺者的复仇之路。

MM1销量上的不尽人意并没有使制作小组的热情受挫，两年之后原班制作人马又在SFC上卷土重来，用全新的人物和剧情演绎出了这款正统续作——Metal Max 2。与一代截然不同的是，MM2的开场就被一种悲凉的气息笼罩着，全篇也一直沉浸在这种强烈的复仇气氛中。这也是制作人鉴于一代中游戏的剧情虽然很丰富，但主角的剧情却缺乏一个明显的故事主线而在二代中竭力在这方面做了改进，以复仇为明确的主线来展开整个故事。但对于二代发生的年代，游戏中却没有特别明确的描述或者提示，甚至没有提到诺亚的存在，对于掠夺者的来历也交代很少，这也使得玩家们对于这款游戏中的年代究竟是在一代之前还是之后产生过诸多的猜测和争论，目前的几种说法都各有道理，本文在这里暂不作深究。两年的制作时间，Crea-Tech没有令大家失望，Metal Max 2以更加成熟的姿态展现在了大家面前。





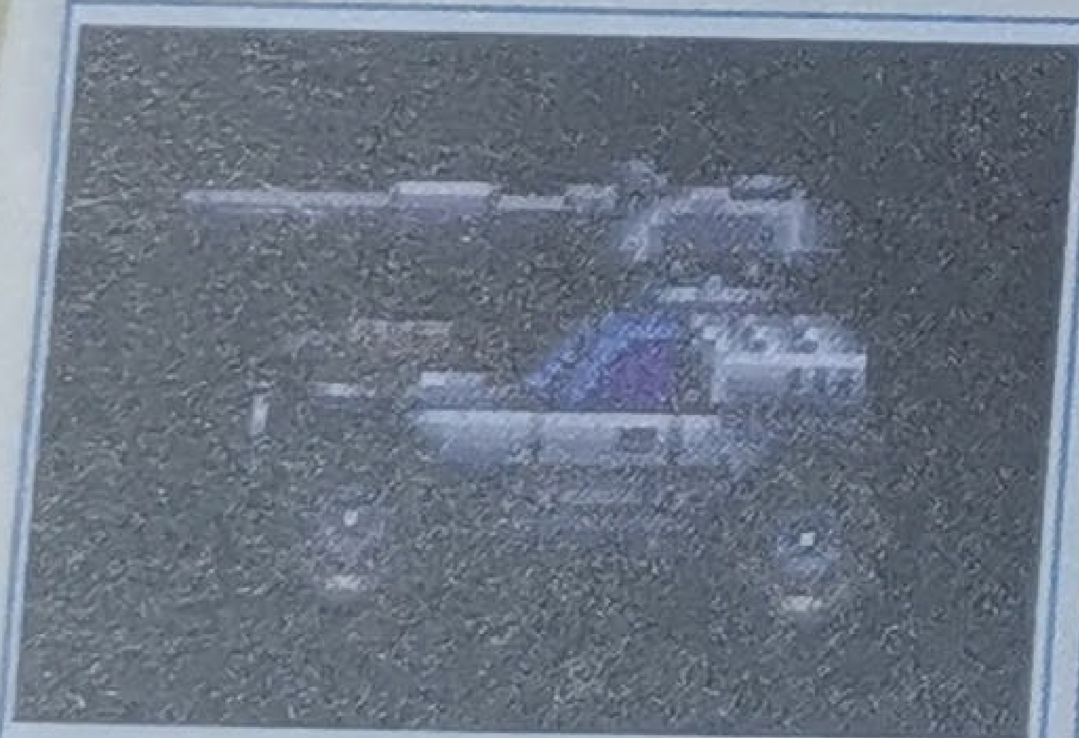
音画效果



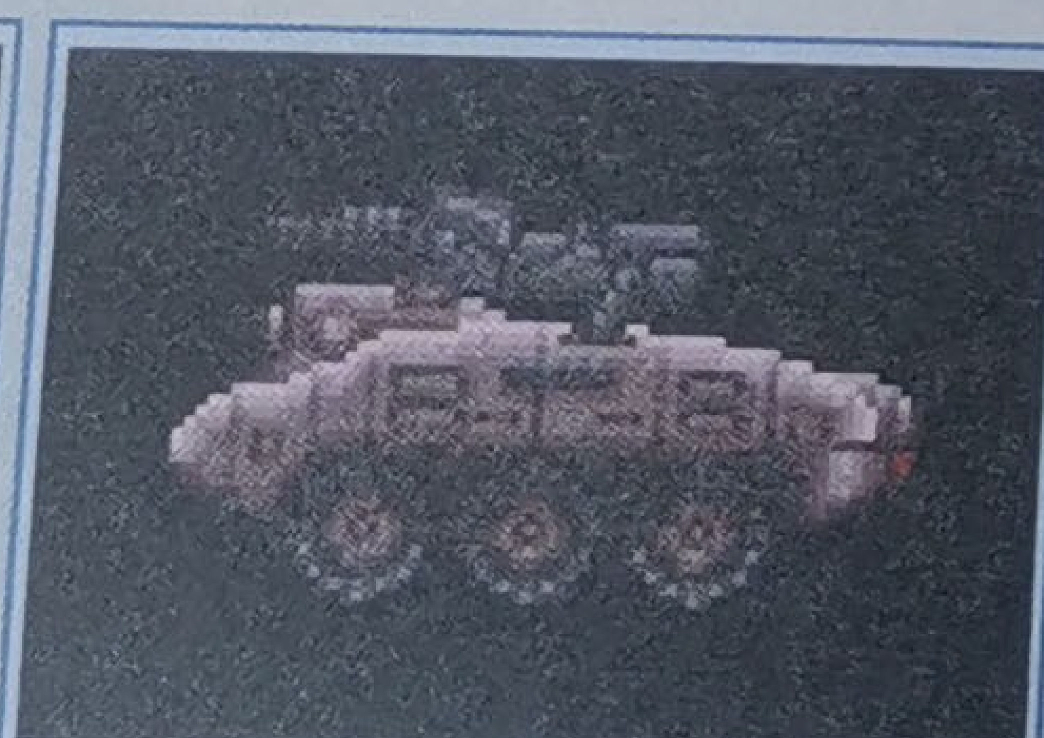
二代的画面虽然没能做出像FC上的一代那样“超越机能极限”的效果，但也足以与当时的RPG大作相媲美。背景音乐在延续前作经典曲目的同时也加入了不少新曲目，新的战车进行曲和战斗音乐都很好地再现出了系列的风格，为了配合主线故事游戏中也不乏极尽凄凉的煽情之段，那首凄婉的“忘れ得ぬ人”，仿佛自始至终都在不断向我们诉说着主角心中那种深深的哀思，淡淡的忧愁。

战车系统

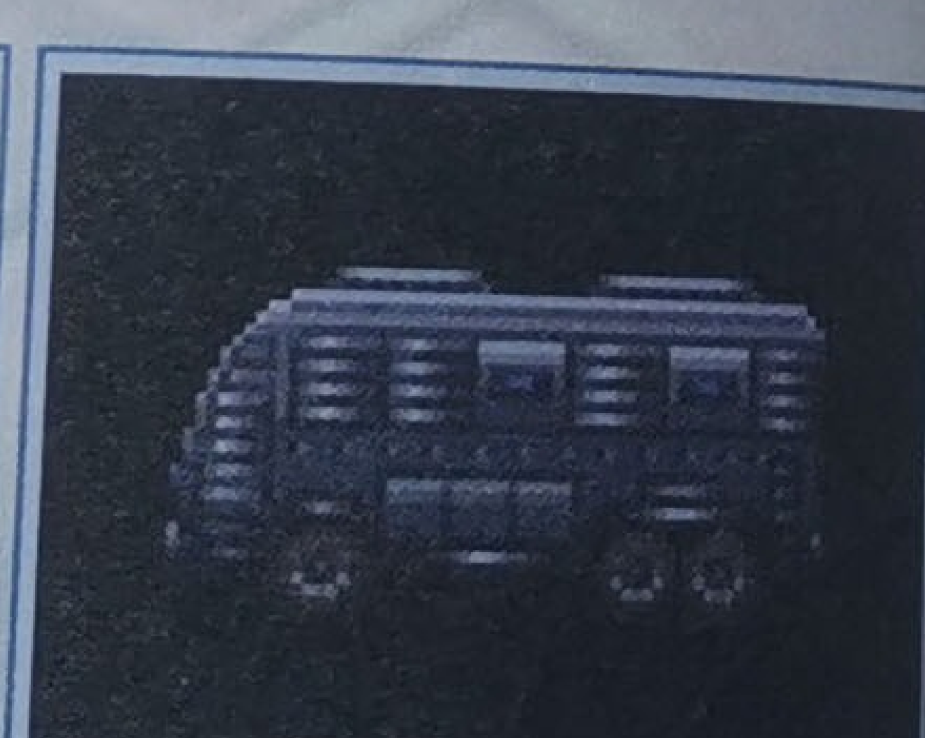
与前作相比二代最大的进化就是战车的改造增加了更多内容，基本上战车的任何部件的包括攻击力、守备力在内的各种性能都可以自由改变。当然能力提升的代价是部件重量的增加，如果一味地花费大量的金钱提升能力而导致装甲片过分减少的话还是得不偿失的，在有限的财力下对引擎载重量，武器能力和装甲片数量这三者之间做到最优化就成为了玩家们最需要花心思来权衡的。而且这一次战车的武器不再严格按照“主炮/副炮/S-E”来划分，而是变为“大炮/机铳/特殊炮”，也就是说可以在任意武器位置把洞开为“大炮/机铳/特殊炮”的其中一种，这样的好处就是同类武器的洞可以开更多个，战车的武器安排上花样也更多了。战车数量在二代中仍然保持八辆，大部分战车外形都采用了与一代不同的设计。而且游戏中的最后一辆战车是需要收集碎铁块让巴特博士来打造的，这样玩家就可以自由选择一个自己喜欢的类型和性能的战车，这是系列首次采用了“自制战车”的系统，这个创意在之后的《钢之季节》中得到了更大的强化。



No.1 越野车
游戏初期到过厄尔尼诺后回到玛多，待老人修好战车即可取得



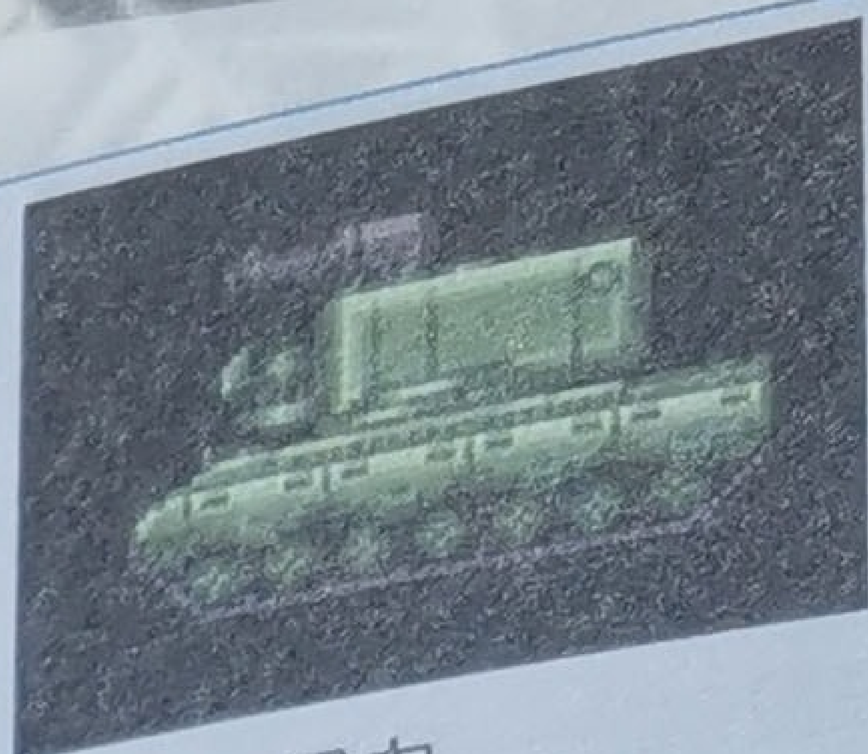
No.2 装甲车
渴望酒吧的东12南22的位置用探测器调查获得



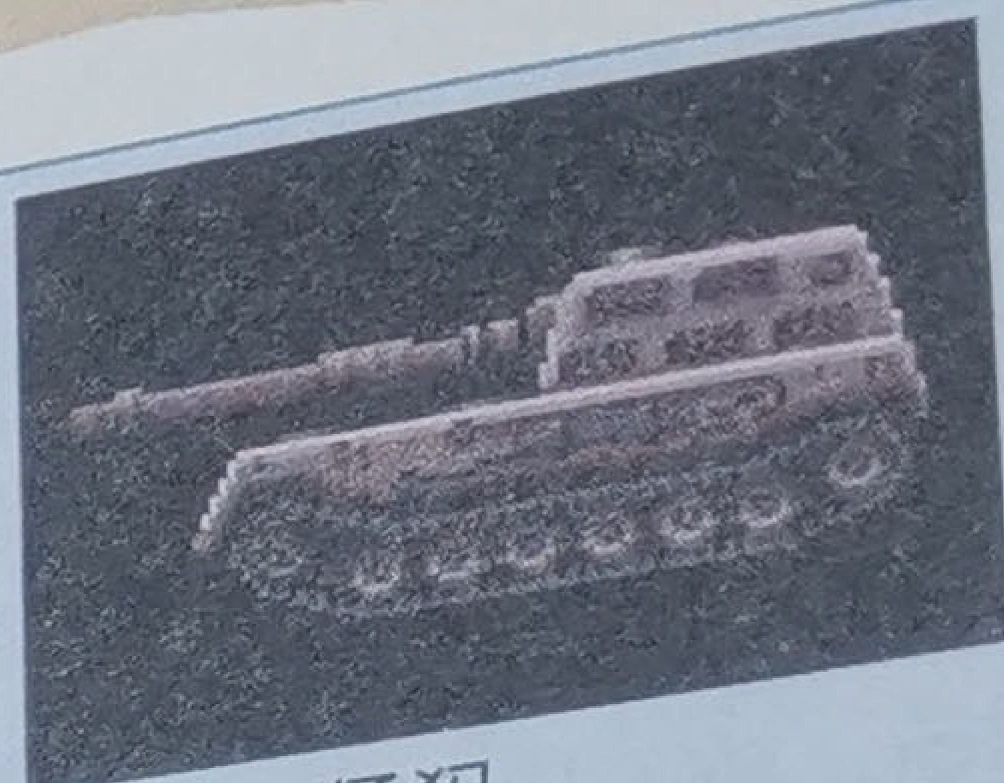
No.3 野巴士
佛像村的东27南11的位置调查发现巴士站牌后一辆野巴士就会停靠到旁边



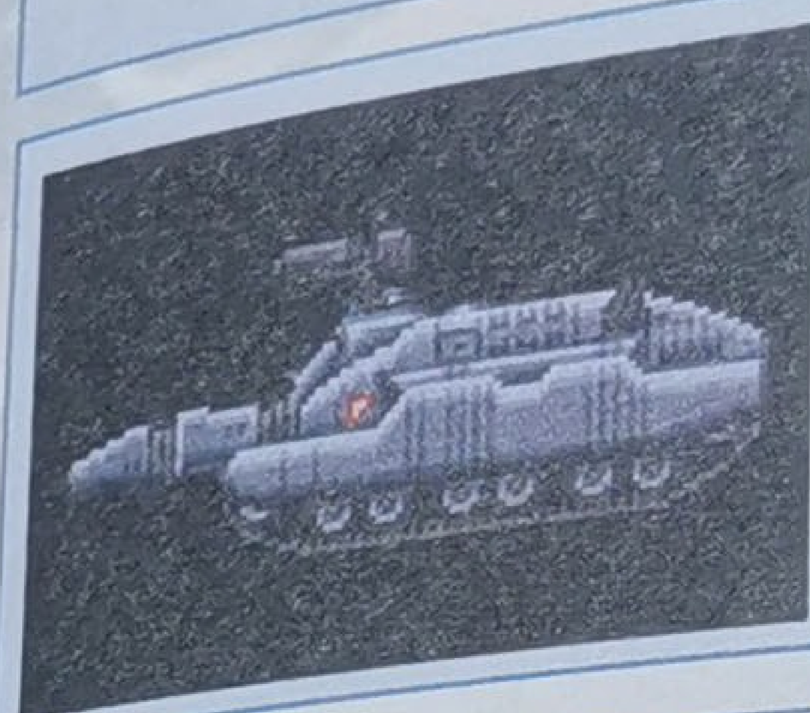
No.4　狼式
巴扎斯卡北面的拜亚斯博物馆经过一番探索后取得



No.5　暴力
犬神社内得到，需要用滑溜细胞让挡路小狗让开



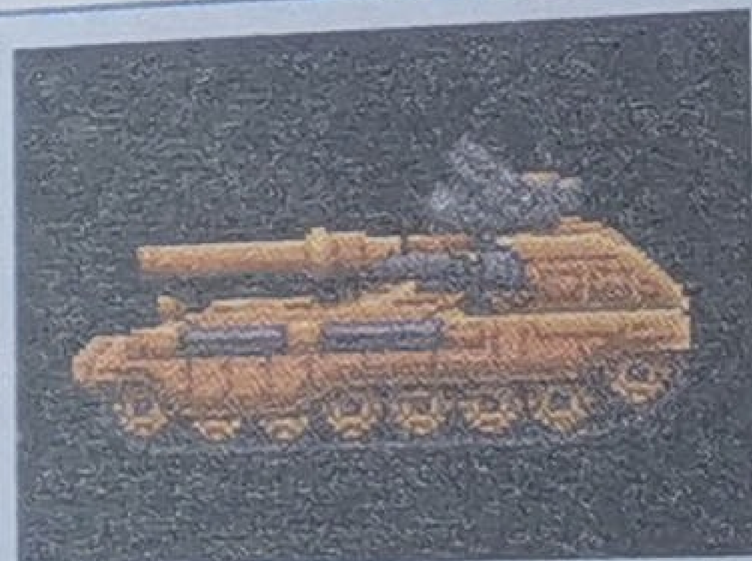
No.6　猛犸
摩洛珀克北面的洞深中获得，需要一路破坏掉有裂缝的墙壁来到最底层



No.7　象式
拜亚斯城内获得，必须先打败四大天王之首泰德·布罗拉





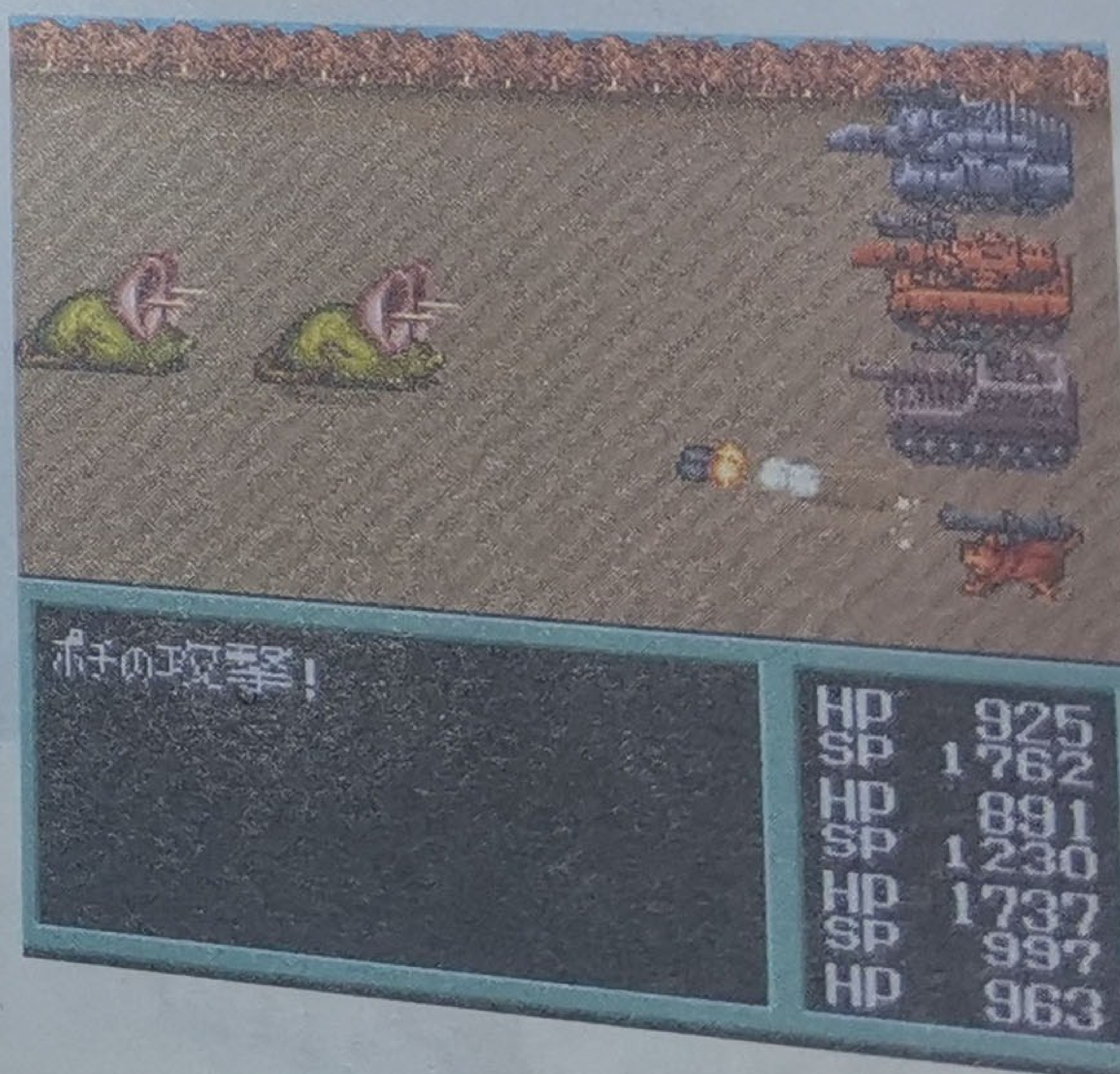




No.8 自制战车　迪斯库兹西面的研究基地内收集碎铁块之后让巴特博士制造

战狗加入

这一次我们的队伍里除了机械师和女战士之外，还增加了一位特殊的伙伴，那就是在狗之村可以领养到的一只战狗，但其中唯有那只红色的猛犬“波奇”是能够提升等级和装备武器防具的。这只可爱的战狗不能驾驶战车，也不能受玩家控制，但如果我们舍得用大量的狗粮来提升它的能力，细心培养的话，小狗的能力甚至可以攀比战车。战狗的加入让游戏的内容更丰富，这一设定也在之后的续作中一直延续了下来。



赏金首

由于世界观的扩大，二代中的赏金首数目增加到了十六个，除了“神风弹”与“沙漠之舟”外均为原创角色，像游戏初期的沙鲛、亚当蚁、犀牛，中期的肌肉女士（不知道与一代的肌肉男马歇尔是什么关系），外形有“超人”风格的卡里奥斯特罗，还有贯穿着游戏剧情主线的掠夺者“四大天王”都是我们要征讨的对象。皮奇兄弟是遭遇条件最复杂的一个赏金首，几乎每个镇子里都要和他们照个面。而二代中因为能够坐船所以可以见到老船长的宿敌U型鲨鱼，实力不俗的变异海龟和遭遇率极低的变异海星这些水系的赏金首。二代中有很多赏金首有几率掉落一些不错的装备，比如用10发以上炮弹打败最后一个“战车战”赏金首“恐龙战舰”就有机会获得整个游戏中攻击力最高的主炮，不过这个主炮的重量也是惊人的高。

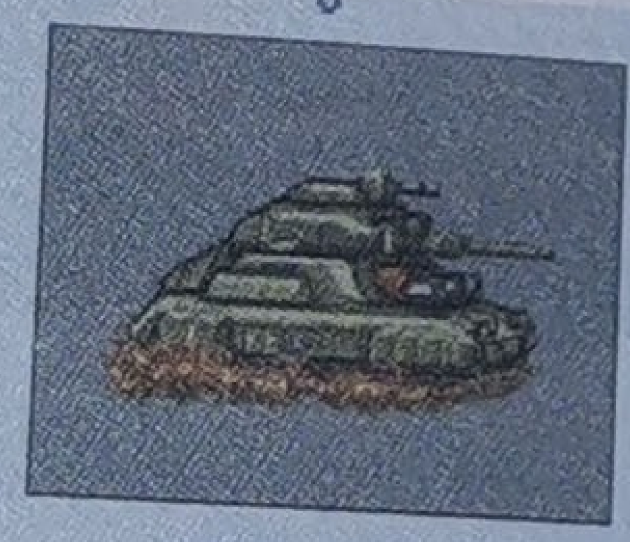










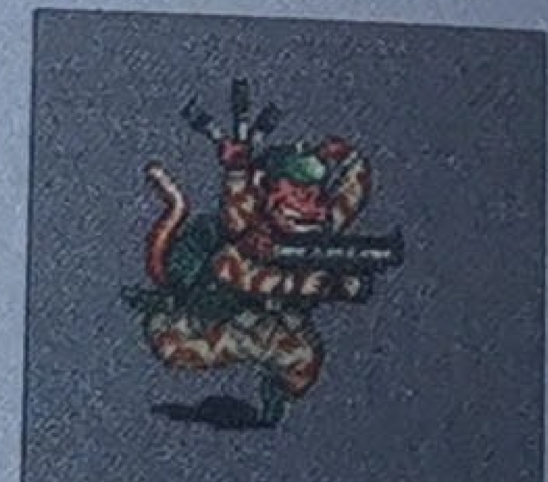




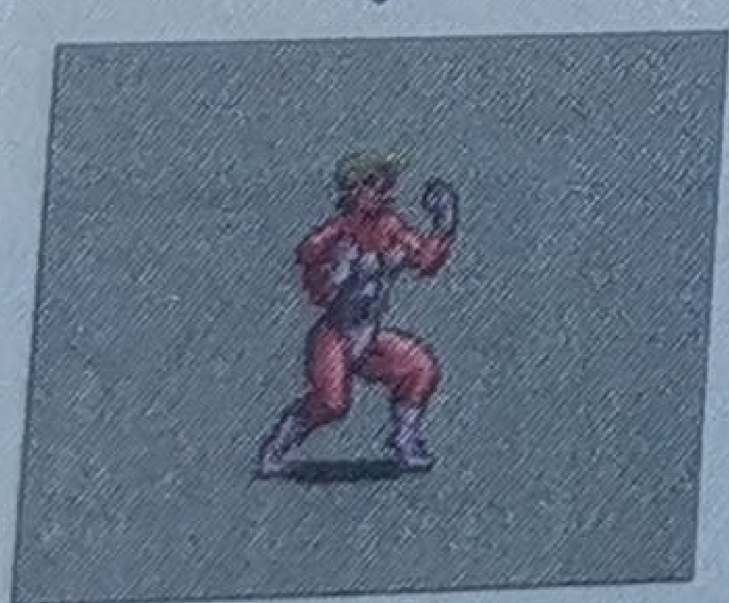














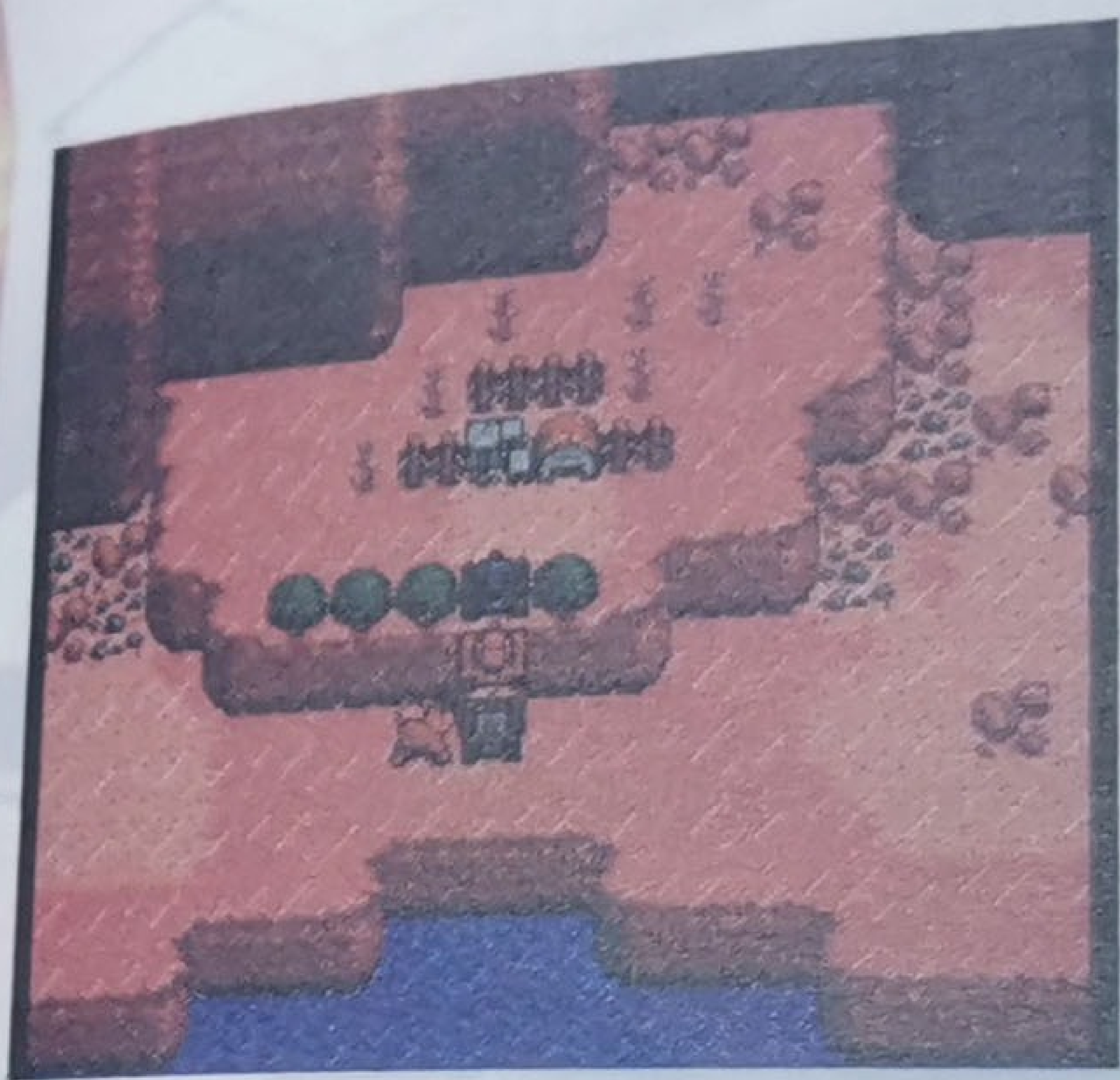




LOVE系统

这一代中引入了一种“Piece of Love”的道具组合系统，在游戏中通过各种手段可以收集到一些以“XX\ICチップ”命名的道具，这些就是Love Machine的组件。带着它们到以斯拉港西南海域中一个小岛上的“爱之碎片俱乐部”里就可以组合制作成人类道具“LOVEマシーン”。LOVE碎片共有L、O、V、E各带上1、2、3的编号共12种，不同的组合会出现各种不同的效果。它们不仅大大丰富了游戏的收集要素，所组合出来的道具也会对玩家们有所帮助，其中用处最大的就是组合顺序为“LOVE-3322”，拥有“我方全员打开热防御”效果的LOVE道具，用它来对付最后的赏金首，也就是开篇出现的四天王之首泰德·布罗拉时会使战斗轻松很多。这个系统在之后的《沙尘之锁》中也出现过。

剧情刻画

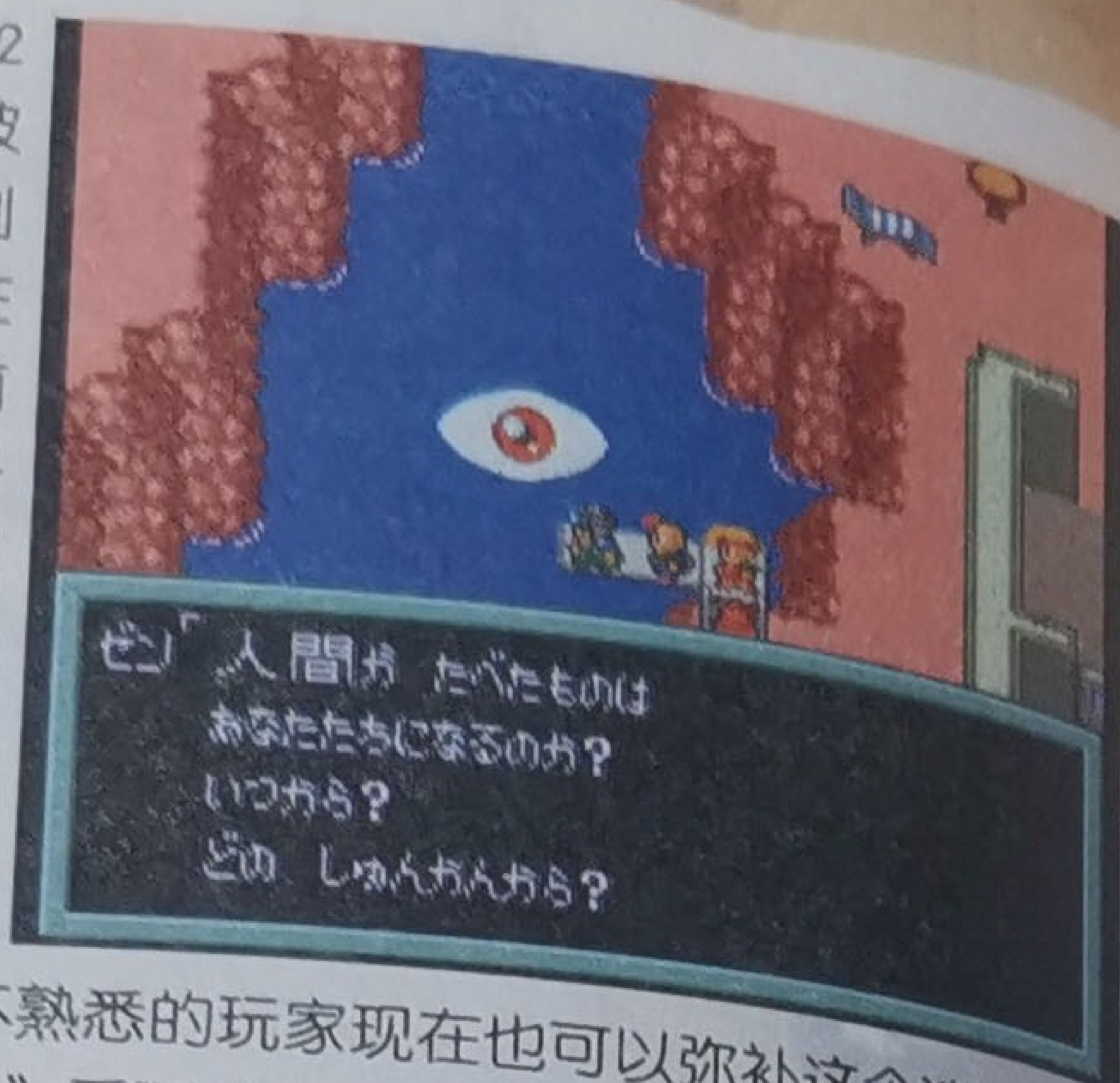


在这一部完全以自身故事为主线的钢铁之旅中，对于故事的刻画也是系列中最有深度的，几乎一切情节都在情仇恩怨之间展开。开篇四猎人之一“フェイ”的妹妹为了给哥哥报仇不顾一切地与掠夺者对抗，在阵亡几次都被汉塔所救之后她终于意识到自己能力的单薄而加入了主角的队伍。而开篇的另一位绰号“暴走バギー”的猎人“ガルシア”则在战后被掠夺者带走进行了残忍的改造，改造后的他丧失了大部分记忆，却唯独记住了对玛利亚以及主角的仇恨，于是发起挑战书要与主角决斗。还有被U型鲨鱼咬掉了一条腿的老船长，为了报仇他带领家人一起出海猎捕U型鲨鱼，却连家人的性命也搭了进去，变成了被仇恨冲昏理智的眼中只有复仇的魔鬼。而在“蓝月亮之屋”与“哲学之池”这样的地点制作者究竟要告诉我们什么，也是令人琢磨不透的，哲学之池中只有一只眼睛的生命体也成为了MM2中的最大谜团之一。

游戏的最终BOSS，掠夺者的首领拜亚斯·弗拉德与1代的诺亚主机有相似之处，他的初衷也是为了能够让人类能在更好的环境中生存下去。弗拉德原是一位成功的科学家和政治家，曾以自己会社的财力投入对环境污染加以治理，建立了风力发电所和湖水净化装置，这些使他得到了人们对英雄一般的崇敬。然而，当自己突然身患不治之症时，面临死亡威胁的他却发生了惊人的变化。弗拉德开始抛下自己的事业疯狂地在研究室内进行未知的研究，不久之后，传说的大破坏发生了，弗拉德博士也就此再无消息，而以他名字命名的“拜亚斯·掠夺者”却诞生了。虽然两代之间的联系游戏中很少提及到，但围绕环境问题展开的深刻主题和大破坏带给我们的深思依然没有改变。

总起来说《重装机兵》二代是完美继承一代的一部十分出色的作品。在日本国内，Metal Max 2的出现在当时是一大话题，作品本身的高素质，初代获得高评价累积

的声望，加上对应主机的热销，使得MM2得到了各方的赞赏。时至今日，它仍然被认为是系列中素质最高的一作。MM2也创下了系列中最高的销售记录，总计销量在28万份左右，Fami通给出的评分也是目前来说系列中最高的31分。不过在国内由于SFC的普及率和影响力远不及FC当年，而且中国厂商也没有引进汉化，所以这款游戏的知名度远远不如前作，许多老玩家也都是在多年之后通过模拟器才接触到它的。国内爱好者对这款游戏的汉化也一直在完善中，最新的汉化版本即将发布，对日文不熟悉的玩家现在也可以弥补这个遗憾了。

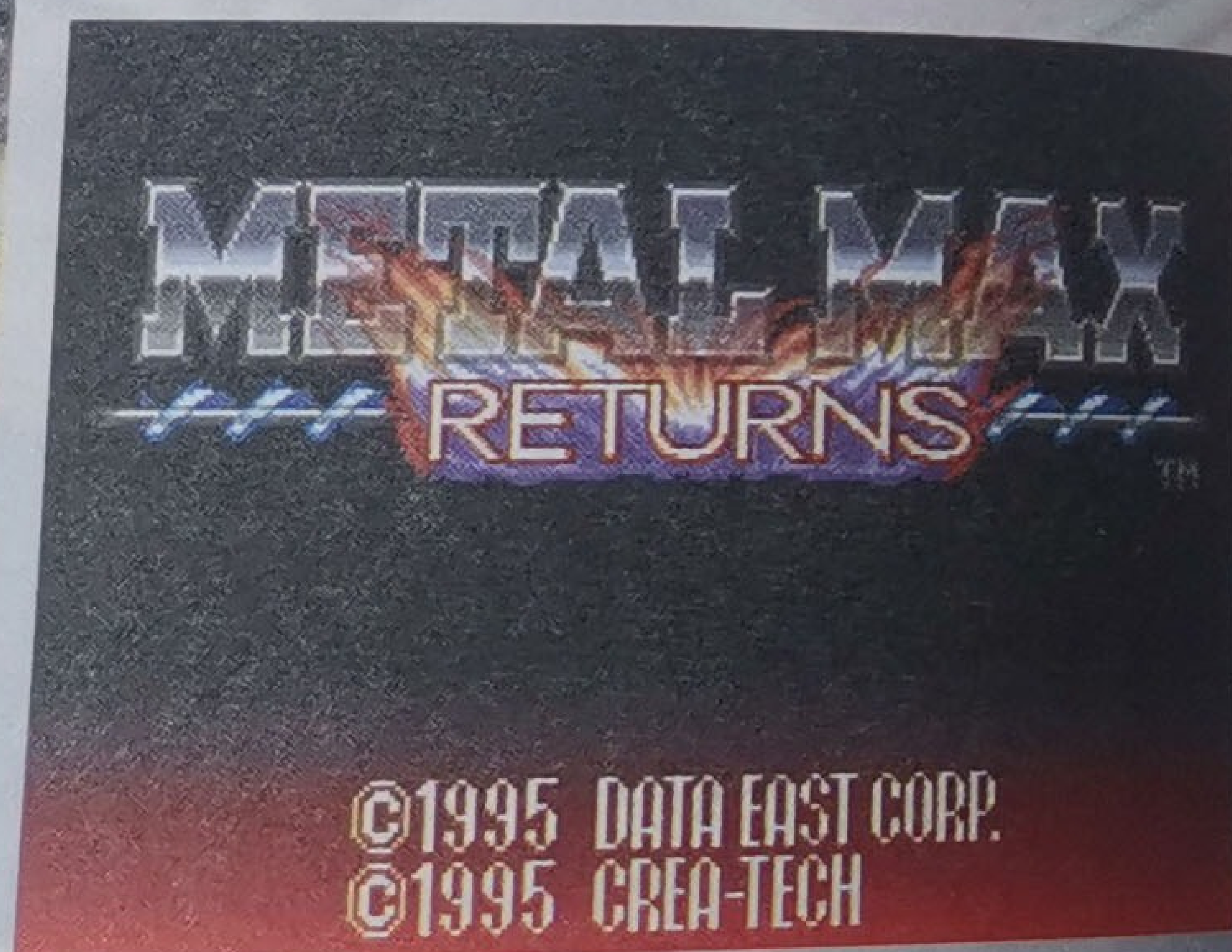


比1代更成熟更完善的MM2也将《重装机兵》系列推向了一个新的高峰，带着Fans们满腔的期盼继续前行。

METAL MAX RETURNS

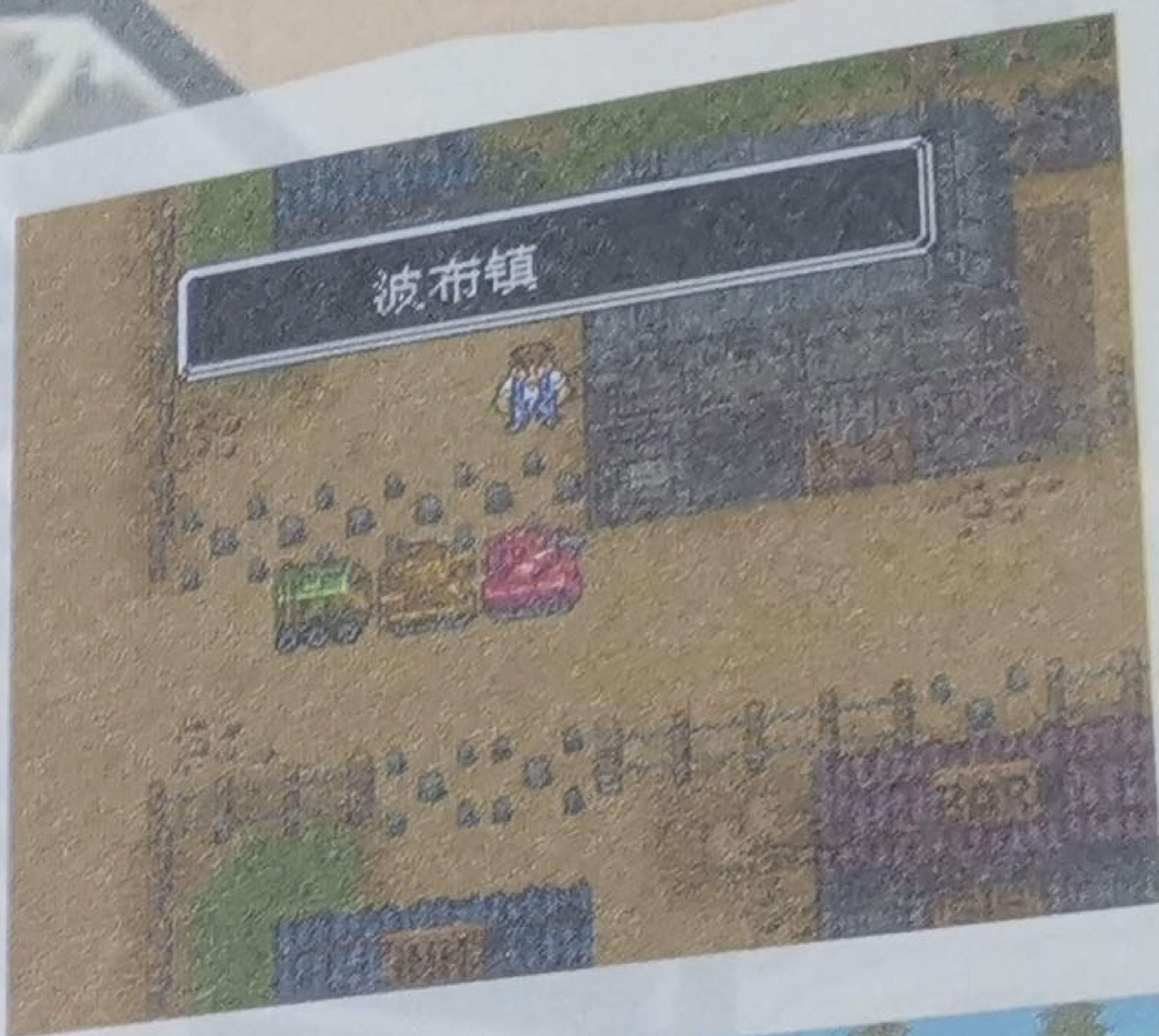


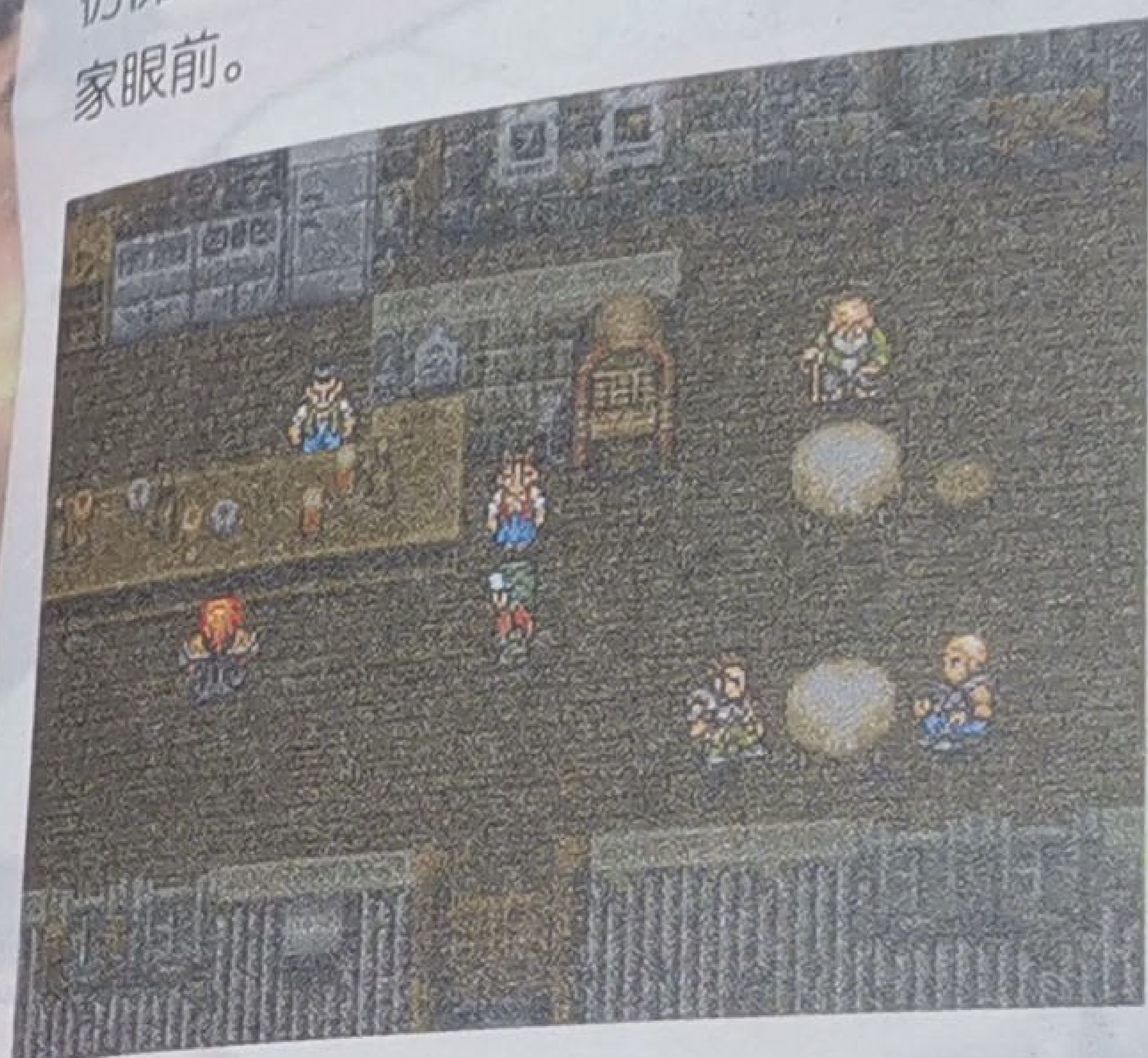
Metal Max Returns	
机种	SFC
制作商	CREA-TECH
发行商	DATA EAST
发售日期	1995年9月29日
中文名称	重装机兵 回归



FC的重装机兵深受玩家喜爱，但可能有些人并不知道在制作后期这款游戏还是带有一些赶工痕迹的，最明显的恐怕就是“商人的秘密营地”中那些简单的装备道具并没有把这个创意应有的作

用发挥出来，还有许多其它的设想限于当时的技术条件等原因游戏的制作者也没能在Metal Max中得以实现。在MM2取得成功之后，厂商满载着诚意用两年的时间完成了这款1代近乎完美的SFC重制版——Metal Max Returns。这一次在新主机上的重现，游戏的声光效果都得到了大幅度的提升，甚至超过了MM2，光是看到那些闪闪发光的战车就已经令人欣喜不已了，MM1中那些熟悉的场景仿佛都像被镀上金子一般再次出现在玩家眼前。







战车系统



战车系统上MMR较之于1代进行了大幅的强化，MM2开创的系统上的优势也都在这里完整地保留下来。像战车改造系统，尤其C装置也由一个必须有的无聊部件变成了一个影响战车攻击、回避，拥有迎击、援护和自动归返等功能的重要辅助部件，甚至以前的“移动仓库”——牵引战车也能在战斗中能发挥不小的作用。但由于主要剧情没有大的变化，MMR中可以入手的战车仍然是原来的八辆。另外一个焕然一新的装置是BS机，新增加的功能有信息查看、战车回收、战车租赁、怪物跟踪和卫星攻击等等，玩家可以在猎人中心或是其它地方的电脑上来下载新的功能，可以随时查看角色经验值、各个村镇的防具武器等各种信息，自由地回收战车等等，这些人性化的改进也使得游戏中的感觉更真实更方便。

赏金首

捉遍1代的全部赏金首还是觉得不过瘾的朋友们这次可以爽爽地大捞一笔了，MMR的赏金首总数增加到了十六个，新增加的有出没在麦基镇周围沼泽中的Dr.霸王花、呆头呆脑的甲壳虫战车、令人抓狂的铜管乌贼、以电为食的齐柏林水母和系列中唯一一位需要进行“单挑战”的赏金首乐狂。原来的赏金首也经过了重新的绘画和实力上的调整，几个弱小角色得到了应有的强化，部分通缉犯身上还有几率掉下稀有的装备。











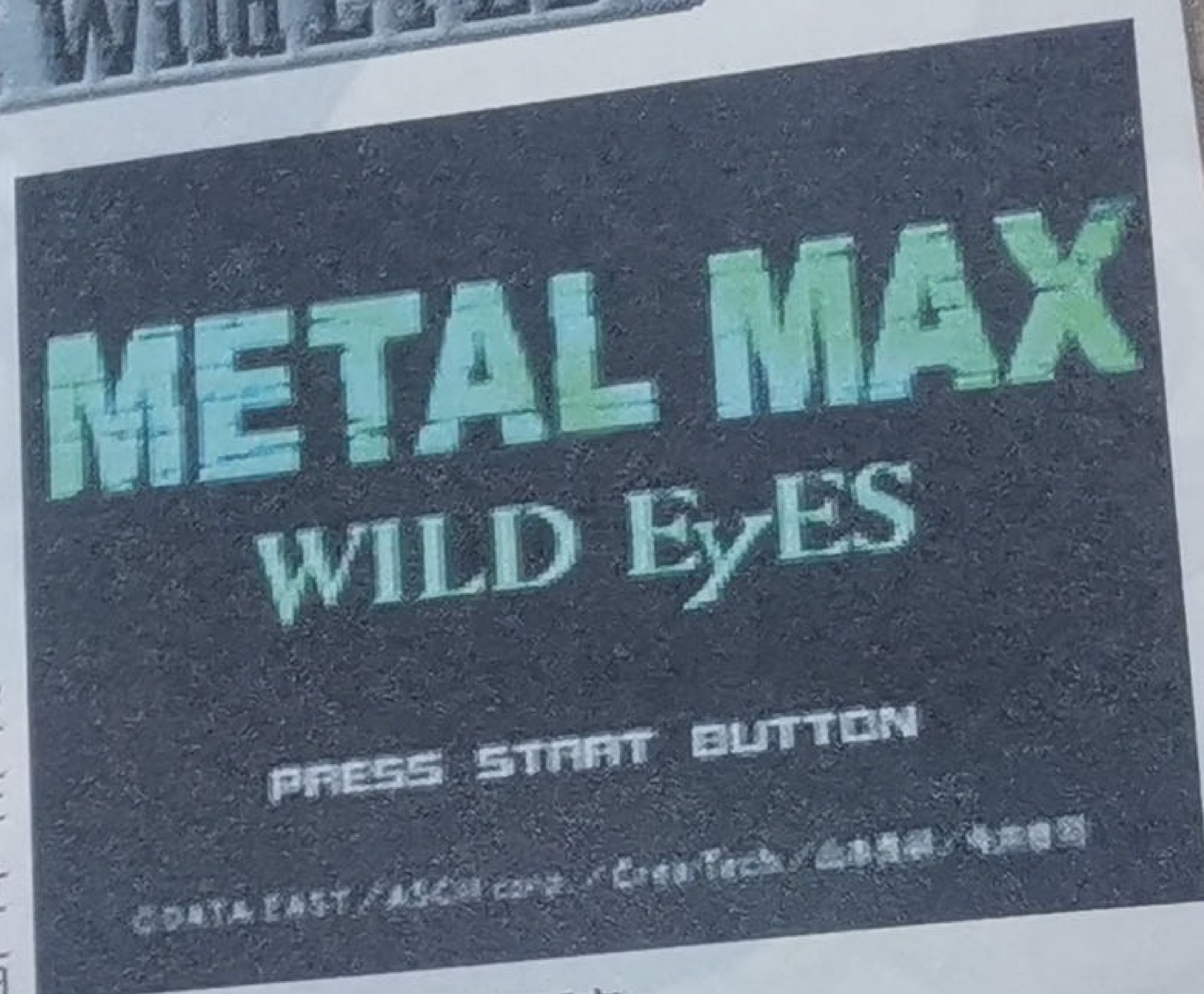
其 它

MMR里强化了对ID卡的收集要素，含有“COMPUTER”各字母的八张ID卡被隐藏在了游戏的各个角落中，它们对游戏的一些剧情的发展和重要物品的获得都有着很大影响。在平衡性上MMR也竭力追求完美，比如装备的平衡化，因为很多敌人的攻击都会直接损伤部件，所以高装甲的“血牛”战术不再管用。许多重量级武器的实用度也得到了修正，不再让其坐冷板凳。最大的变化还是初代中严重破坏平衡性的的“三大法宝”——军号、雷达和烟幕弹在MMR里不是被削弱就是彻底取消（其实1代的日文原版游戏中军号的能力并不是那么夸张），以前喜欢“虐待”BOSS的玩家们这次可是真要凭实力来对决了。细节方面NPC的对话内容更加丰富，迷你游戏也增加到了三个，而且部分游戏的奖励是游戏中十分稀有的东西，喜欢收集的玩家这次会更忙了。

笔者个人认为这应该是Metal Max历史上最完美的一部作品，因为无论从哪方面来看MMR都做的十分到位。目前MMR已经有了很不错的汉化版，喜欢一代的玩家千万不要错过。可惜的是当时DATA EAST的诚意没能换来预期的销量，据官方统计MMR的累计销量为17万左右，比FC版高出不多。此后的DATA EAST公司也是举步维艰，在许多重装机兵铁杆Fans的眼中，这一款是完美之作，也是诀别之作……

METAL MAX Wild EYES

Metal Max Wild EYES	
机种	DC
制作商	CREA-TECH
发行商	ASCII
发售日期	发售终止
中文名称	无



METAL MAX的世界是严酷的，文明破灭，多少的荣耀与梦想化为灰土，消散在烟尘滚滚的风中。而在同样残酷的现实世界中，又有多少天才的创意与设想因为商业运作的失败，最终湮灭于时间的洪流中，空余后人叹息扼腕。

SFC平台上两部作品的成功奠定了MM系列的经典地位，也赢得了诸多玩家的追捧，在MMR之后不少人都在企盼系列新作的出现。1994年末SS和PS相继发售，游戏机史也正式迈入了第五世代，越来越多的玩家将注意力转移到了游戏软件价格更低廉，声光效果更出众的高位主机上。DATA EAST无疑也想赶上这股潮流，也曾倾力在SS上开发自社招牌系列《海格力斯的荣光》，但由于制作人跳槽离职等原因使得这款被寄予厚望的大作终以夭折告终，公司财政状况也以此为导火索陷入了一连串的危机，负债高达30多亿日元，不得不在1998年时退出街机市场并大幅缩减业务范围。其后的DATA EAST也无力推出大作挽回颓势，只得靠发行廉价作品和转卖旧作版权度日。DATA EAST陷入危机期间，MM系列的前途也模糊不清了，期间曾有传闻声称SEGA SATURN主机上将推出METAL MAX 3——Heart of Gold，但此消息终究是捕风捉影，也没有得到官方的证实。直到游戏界又一轮主机更替即将到来之时，一个让人振奋的消息传来：制作方CREA-TECH在其网站上公布了开发新作METAL MAX WILD EYES的消息，游戏平台为世嘉的DREAMCAST，发行方则变成了ASCII，看来垂危的DATA EAST已经是无力再撑起MM的次时代新作了。

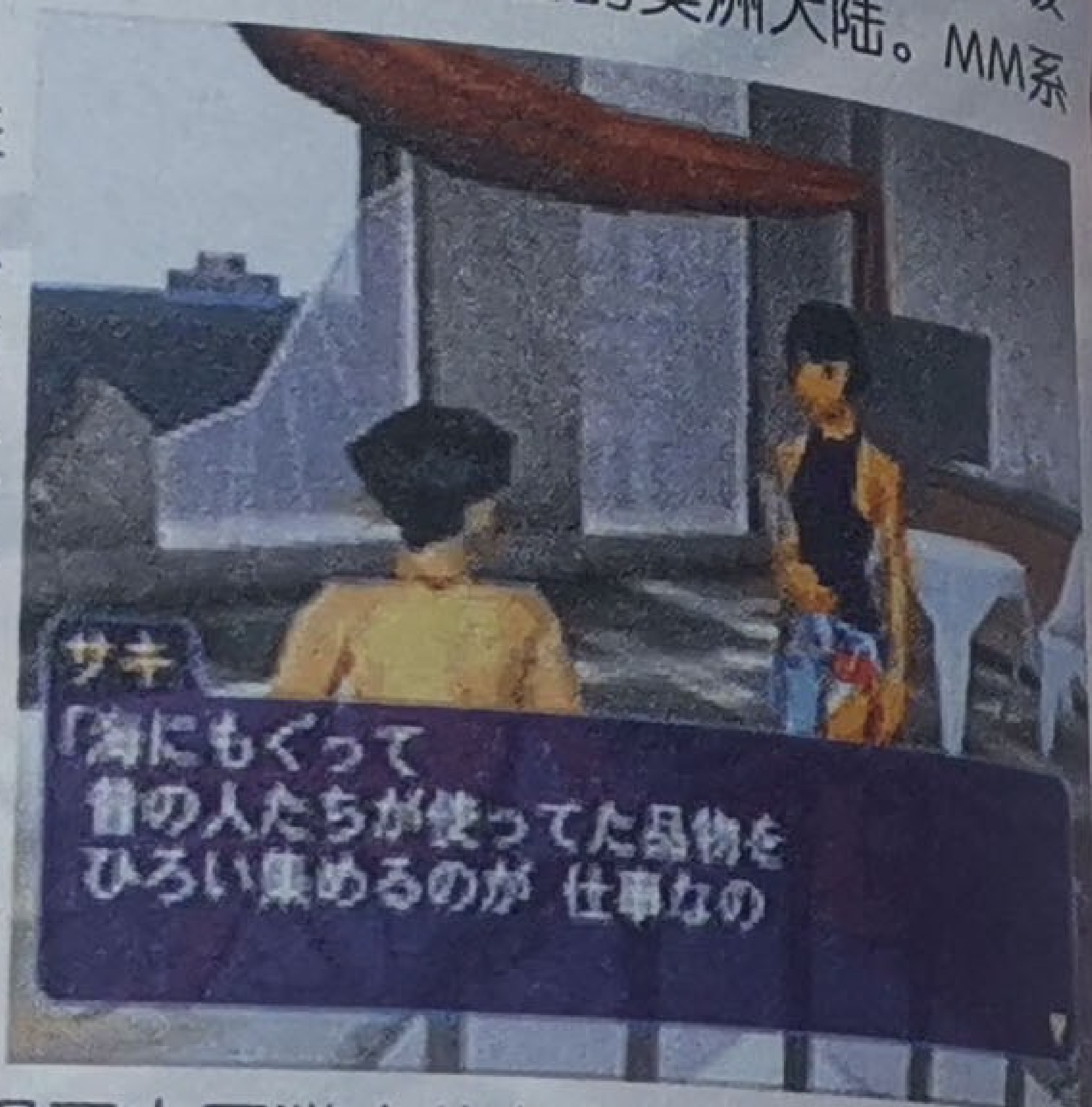


ASCII会社主营业务其实是发行电子和软件类杂志书籍，游戏开发和发行是其上世纪90年代中后新增的业务。但ASCII的多领域拓展经营做得并不成功，财务状况反而因此恶化。2000年10月，就在WILD EYES已经临近发售的时候，传来了ASCII外包游戏软件全部停止开发的消息，WILD EYES发售中止的局面已经不可避免。2001年

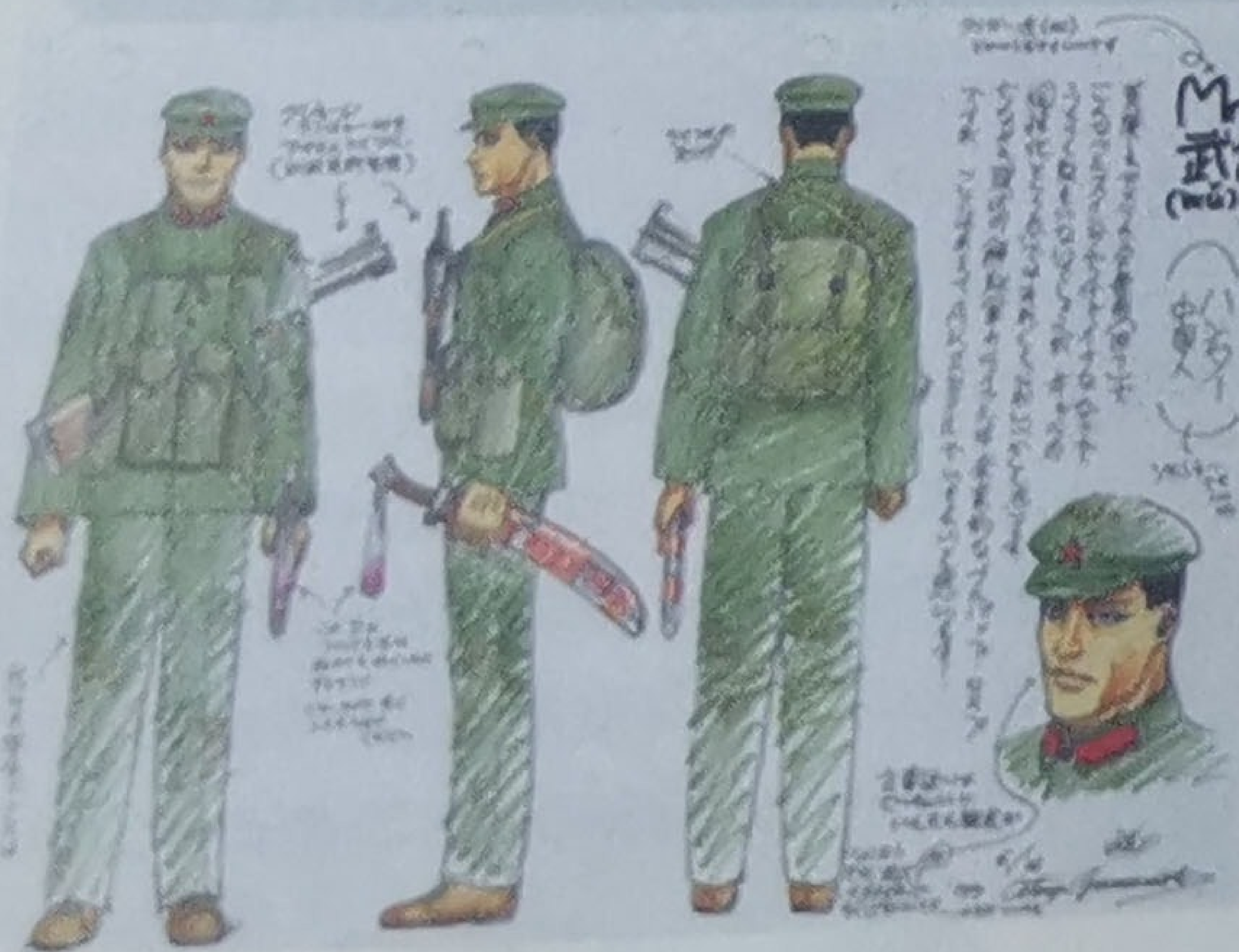
初，主机生产商SEGA因为巨大亏损宣布3月将停产DC的消息更是一记重击。因此当ASCII 因为业务缩减完全退出游戏开发领域后，WILD EYES的最后一丝希望也破灭了，系列的支持者到头来不过是空欢喜一场，只能在CREA-TECH网站上的纪念页面凭吊这胎死腹中的幻之MM了。



CREA-TECH的官网至今都保留着这款游戏的纪念资料，从中我们可以看到一些人物设定和游戏中漂亮的3D画面，这也正是MM系列试图向3D化迈进的第一步。就当初的宣传视频来看，这款游戏3D化后的场景魄力十足，在大地图上行进的画面甚至比之后的《沙尘之锁》更有冲击力。从介绍中可以看出这一作的故事似乎有了更贴近现实的设定，背景是大破坏之后的美洲大陆。MM系列本来就有很多地方是向西部片致敬，但从WE的人物设定和公布的游戏画面来看，这一作可能是最具西部风格的，从名字Wild Eyes中也能看出些端倪吧。而且MMW中的伙伴其实在MM2中已埋有伏笔，玛多镇之西有个寂寞男之家，家中远游的女儿拉托娅就是本作中的女战士角色。敌方角色似乎也与MM2有相似之处，譬如“四大天王”的设定，在山本先生主页上的原画中就出现了其中之一：杀人小丑。另外一个令人惊讶的是本作中出现了中国猎人的角色，这位名为“武先生”的人物被设定为解放军战士的形象，不过行头装备仍然是六七十年代的绿军装打扮，让我们现在看起来多少觉得有些恶搞的味道。



MM之前的作品从不吝啬笔墨来渲染爱情，而这一次，制作人宣称要带来“Metal Max史上最强的爱情故事”，它将向我们诉说的是“没有伤害就无法得到的爱，甘愿舍弃性命的爱……”。然而就是这样一部让我们翘首以盼的作品却终究在无声中流产了，和那些将要在梦工厂中诞生但最后还是从我们视线中消逝的游戏一样，MMW也没能逃过命运，一切都成为了令人无尽惋惜的梦……



METAL MAX 2 改



Metal Max 2 KAI	
机种	GBA
制作商	CREA-TECH
发行商	Now Production
发售日期	2003年6月20日
中文名称	重装机兵2改

Metal Max Returns KAI	
机种	GBA
制作商	CREA-TECH
发行商	Now Production
发售日期	发售中止
中文名称	无

还是这个令人无奈又有些失落的时期，Data East由于经营不善等多种原因，财力单薄，力不从心，终于将Metal Max 2与Metal Max Returns的GBA掌机移植权卖给了另一个公司Now Production。而这时又发生了一件令人意想不到的事情，那就是在这段空隙间“Metal Max”的商标竟被一家与MM毫不相干的公司给抢注了，不知道Data East为什么没有及时去办理商标持有更新，之后的官司也没有打赢，实在是让人无奈到了又可气又可笑的地步。





NOWPRO虽然让GBA上的MM2掌机移植版《重装机兵2改》如期发行了，但它却成为了系列里遭受恶评最多的一作。限于GBA的机能，游戏的音乐质量下降了很多，画面由于被压缩让人感觉很不舒服，新增要素也只有两种出租战车和两个有些不符合原风格的通缉犯，原作中可以探测到的大量隐藏装备也被大幅削减。然而2改最大的失败之处还是不知道Now Production最后校验不认真还是其它别的原因，《重装机兵2改》的最初版中竟然存在大量的恶性BUG，画面、装备、数值的出错，还有各种死机情况等等使得Now Production不得不在游戏发售后不久又将卡带全部召回，在重新修正之后放出了修正版的《重装机兵2改》。这样的结果是Now Production公司蒙受了巨大的损失，官方预告原定于稍后发行的另一个GBA移植游戏Metal Max Returns KAI，也就是“重装机兵R改”也终止了发售，原定的预约特典也没了踪影……





其实修正版的《重装机兵2改》还是可以让人接受的，不再有恶劣的BUG，在掌机上玩起来也比较方便。但不可挽回的是"Metal Max"在这里已经彻底中止了脚步，看到一个经典的系列沦落到了这种地步，玩家们也尽是失落与痛惜之情。NOWPRO因为此事已经与CT决裂，《重装机兵》也到了历史上最困难的时期，前途变得十分渺茫……

METAL SAGA 砂尘之锁

METAL SAGA	
机种	PS2
制作商	CREA-TECH
发行商	SUCCESS
发售日期	2005年6月9日（日）
	2006年4月25日（美）
中文名称	重装机兵 沙尘之锁



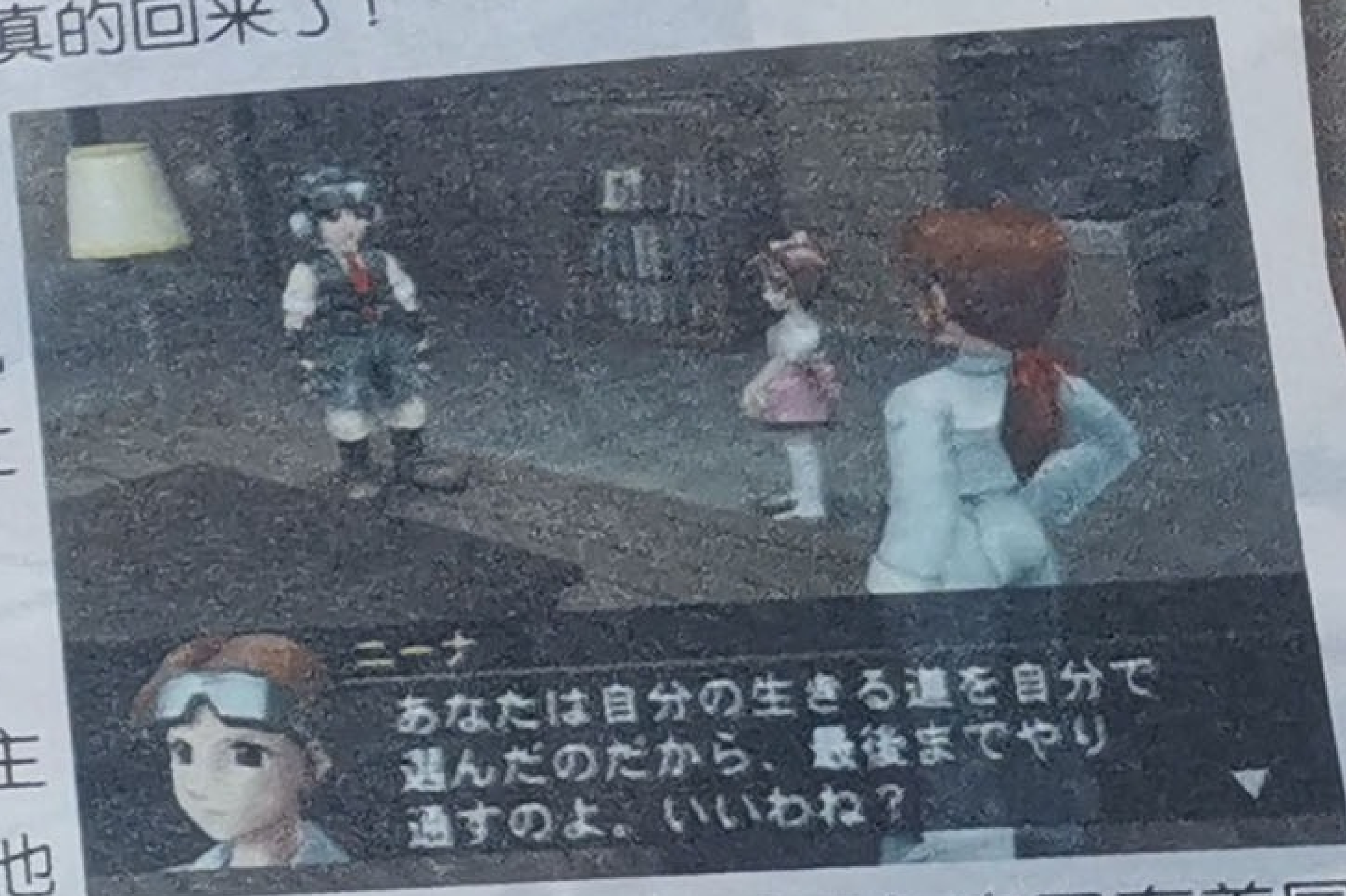


沙尘之锁日版封面



沙尘之锁美版封面

经历了这一连串的变故之后，以Metal Max为名的游戏系列已经没有可能再继续推出续作了。在之后的这段MM销声匿迹的时间里，很多人认为以现在的状况《重装机兵》已经被画上了句号，也有些人对新的续作仍然抱有一丝希望。直到2005年2月的一天，“《Metal Max》系列新作公开！”这个让人难以置信的消息终于打破了所有MM系列Fans的绝望。SUCCESS和Crea-Tech共同买下了著作权，以“Metal Saga”——重装机兵传说之名来续写曾经一度失落的传说。千言万语都无法描述人们当时的激动之情，2005年6月9日，这是值得所有重装机兵Fans纪念的日子，在10年的沉寂之后，系列的全新续作终于以《Metal Saga 砂尘之锁》为名在PS2主机上重现！全3D的游戏场景，亦真亦幻的REMIX音乐，十九种形色各异的战车，四十位极具个性的赏金首，八百个大大小小的事件，当这一切真真切切地摆到我们眼前时，却让我们恍惚如梦，不敢相信那个曾经让我们度过了多少个不眠之夜的《重装机兵》这次是真的回来了！

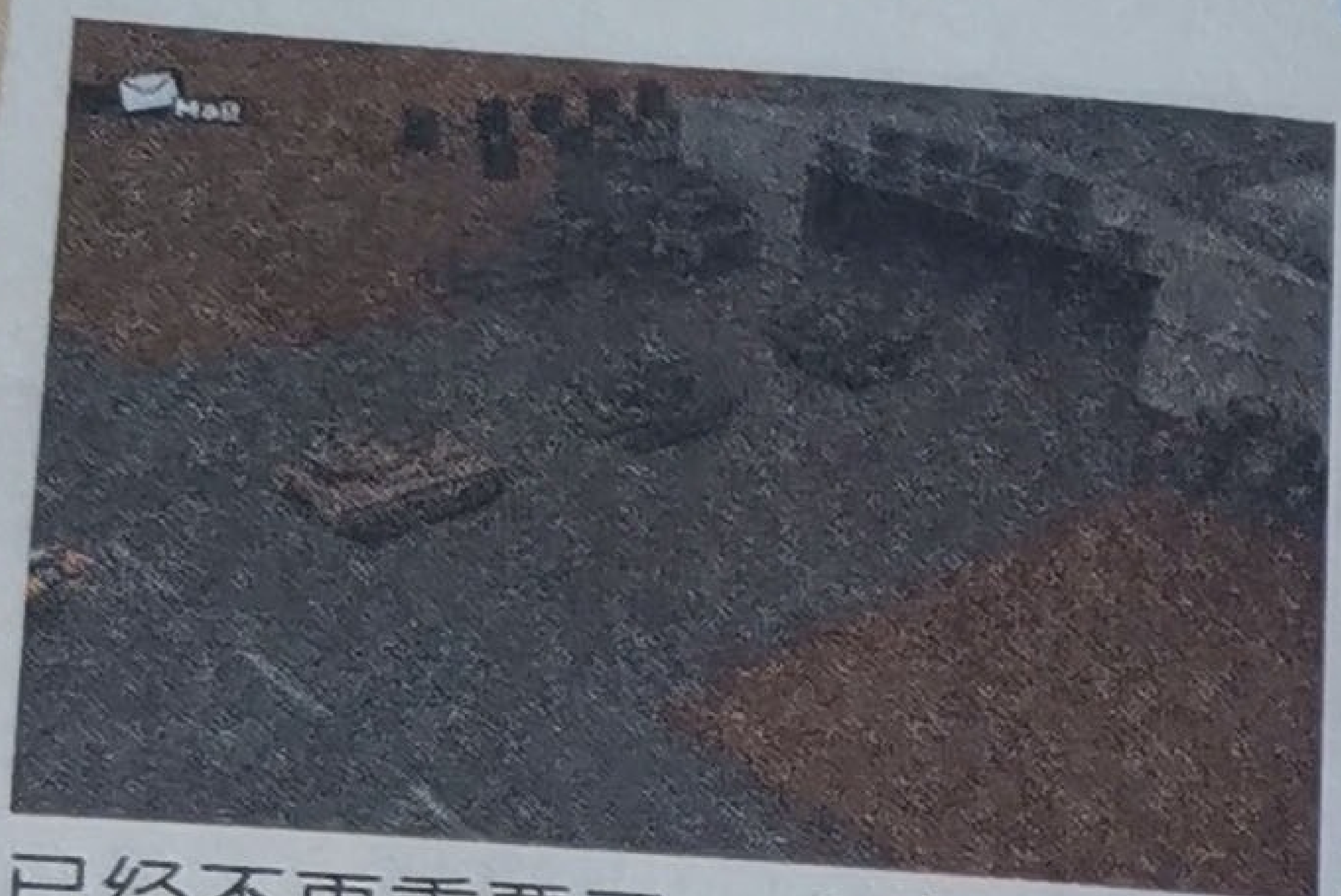


依旧是大破坏之后的荒漠，在初代发生后近一个世纪，在另一片大陆的另一个少年却怀着同样的理想——去冒险，去战斗，做一名让世人铭记的赏金猎人。不过这次，他的父亲也是一位很有名的猎人，而他的母亲则肩负起了修理战车的工作。在对日复一日的平静生活感到厌倦后，主角决定独自走出家门追寻父亲的足迹。他找到了与自己自幼一起成长如今已成为出色机械师的玩伴，邂逅了与自己有着同样理想的战士同伴，一起开始了冒险……



对于这款久违的新作，制作组并没有太过冒进革新，而是尽可能地还原了初代的世界观，用系列一贯的风格和更丰富的内容演绎出的这款重生的钢铁传说让所有Fans过足了瘾。在这里笔者要简单说明一下《重装机兵》系列的制作团队：“MM系列之父”也就是CT小组的领导者宫冈宽，原画设定山本贵嗣和作曲门仓聪三人是MM之前几部作品的奠基者，正是这个“铁三角”组合成就了Metal Max在历史上的经典地位。但《重装机兵》发展到“Metal Saga”系列时，由于一些变故游戏的制作团队也发生了变化，最可惜的就是山本贵嗣已不再担任原画设计，但门仓聪依旧负责游戏的谱曲。在与SUCCESS合作的《沙尘之锁》中，几位新加入的主要制作人永嶋克规、斋藤胜和武藤直树也正是《Metal Max》系列的忠实Fans。凭借他们对系列的深刻理解以及宫冈宽先生的鼎立协力，《Metal Saga 砂尘之锁》完整地继承了Metal Max的灵魂。一座座遗迹、一个个洞窟、一个个未解之谜都让Metal Max那种独特的冒险氛围再现了出来。

音画效果



这一作可以说是系列第一次实现了完全的3D化，场景的真实感和战车外观的细致程度都是我们以前无法体验到的。但限于游戏公司的规模，作为05年的PS2游戏《沙尘之锁》的画面做的比较平淡，甚至是有些粗糙，而且整个进程中没有语音和CG动画的修饰，这是一点小小的遗憾。不过这些对系列的Fans们来说已经不再重要了，《重装机兵》能够回到大家面前，这本身就是一个令人惊叹的奇迹。音乐上该作没有辜负大家的期望，由门仓聪先生一手包办的音乐其水准毫不逊色于当时任何一款大作的配乐。借助DVD的大容量，游戏音乐也不再是单调的电子音，而是继承了以前各代的大量经典曲目并进行了Remix。主角家中不变的旋律“Theme of Love”采用了钢琴混音，使原有的旋律越发静谧与安详；而遭遇赏金首时的电子混音则显得更加紧张激烈，加上游戏中赏金首的巨大魄力总能给人带来久久难忘的震撼。这一首首重新编排的经典曲目真的是让人永生难忘，即使没有PS2，这款游戏的官方限量版OST也绝对值得Fans们珍藏。

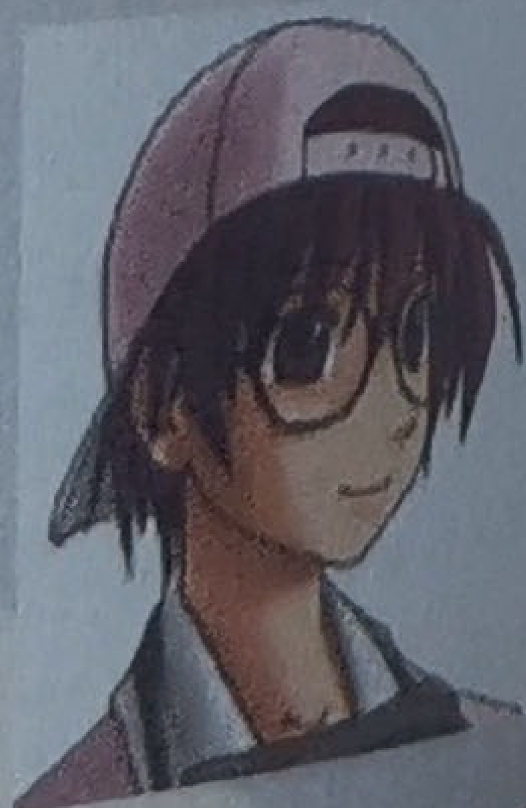


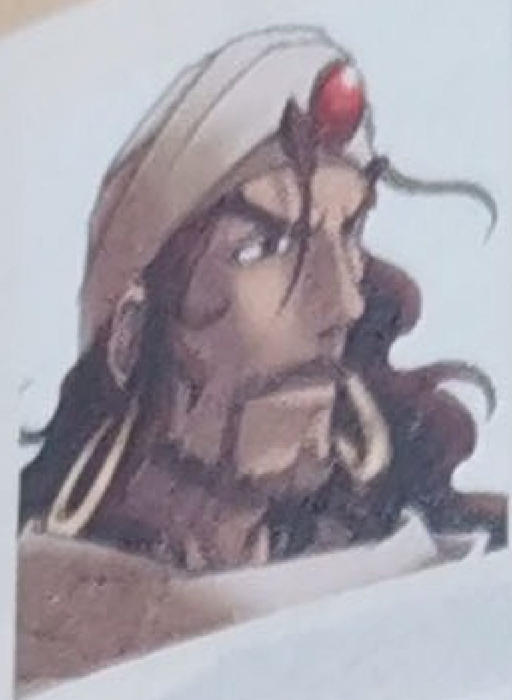
同　伴

本作中猎人小队的组合基本延续了系列的传统，即猎人、机械师、战士和战狗。只是这一次同伴的数量大幅增加，机械师和战士均有两人，而战狗共有四只，游戏过程中均可以随时更换。其中作为机械师的米卡专攻战后修理，基里亚则擅长战时修理；战士嘉琳惯用枪械远程攻击而拉希德则使用刀剑近身格斗；四只战狗也各具特色，柴犬能力均衡、土佐犬格斗出众、斗牛犬回避力很高、救助犬则可以帮助同伴恢复。此外游戏中还有一名隐藏同伴：旧文明时代制造的拥有超强特技的最终兵器少女アルファX02D。这些术业各有专攻的同伴大大丰富了战斗的多样性，在游戏的过程中，玩家也会慢慢发现他们各自的故事。

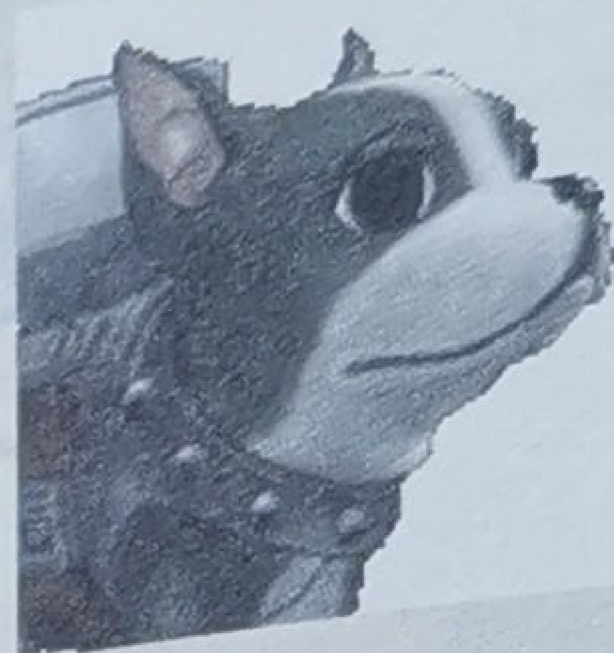












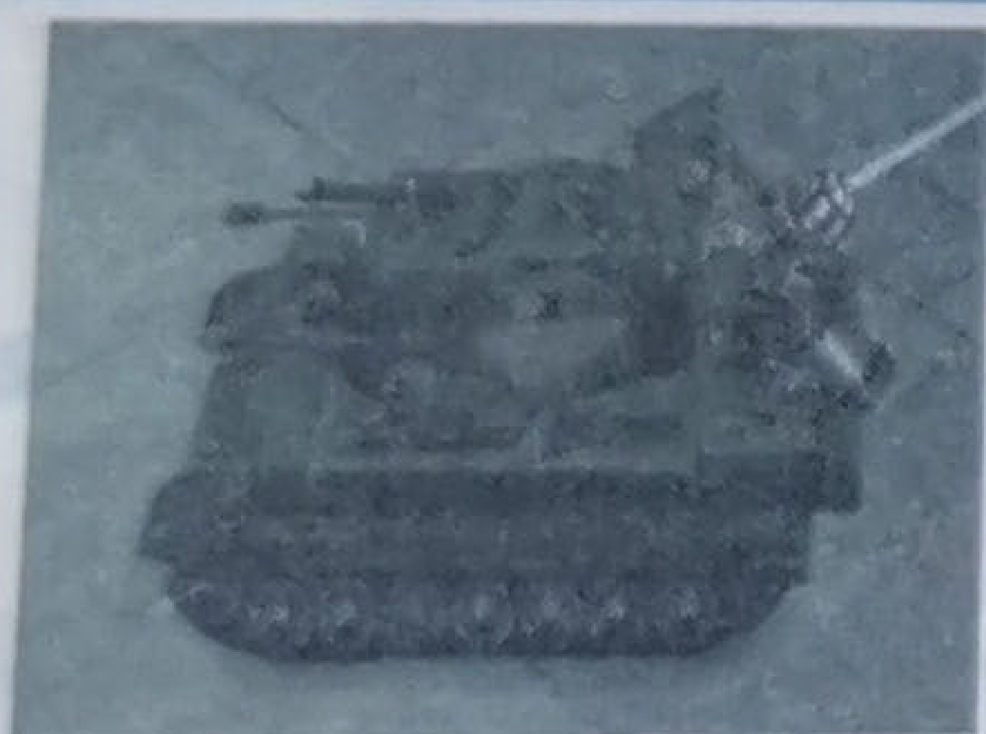
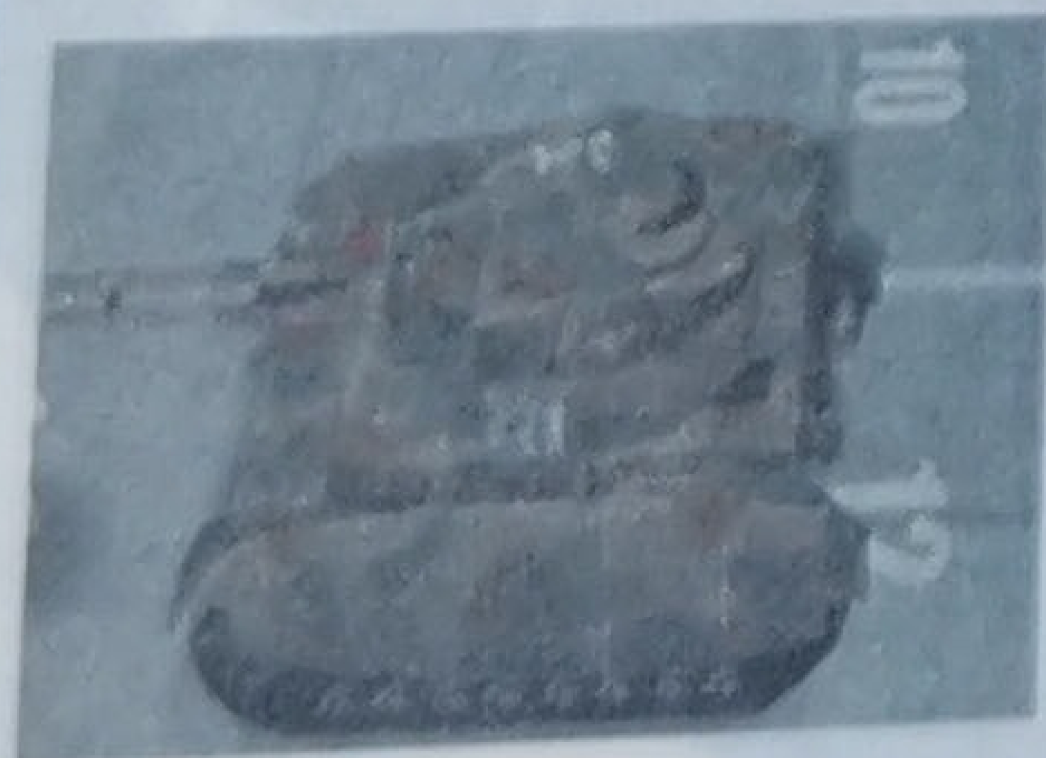

游戏系统

在游戏系统上本作谨慎地增加了一些新元素。首先是装备合成系统，玩家可以将找到的稀有零件配合拆解装备的零件制造出强大的新装备或者独特的物品，武器装备如果需要的话也可以还原成零件，这样玩家就可以根据需要进行随意组合。游戏中可以找到的隐藏道具、部件也多的让人眼花缭乱，收集狂在这个游戏里肯定会忙的不亦乐乎。另外一个新增要素就是每个人物都可以随着等级的上升习得不同的特技，然而战斗中我方人员必须下车后才可以使用个人特技，这样在面对敌人强大的火力时，没有了战车保护的血肉之躯就变得非常危险，这也大大增加了战斗的刺激性。由于很多特技只要习得之后便会在每场战斗结束后扣除一部分钱，这样就导致了玩家很难像前几作那样一路逃跑到后期的城市越级战斗，在很大程度上修正了流程的平衡。当然，系列特有的自由度并未因此而降低，因为当玩家充分熟悉了游戏流程之后，便会发现一些很巧妙的自由发展路线，这一点游戏中设计得可谓是相当精妙。

战车系统

其实战车乘驾系统，不但在过去，就是在现如今的游戏时代里都是非常新颖的创意，而且经过三代作品的发展，该系列的战车系统本身已经相当完善了，因此本作在战车的装备、改造方面并没有做太大的改动，最主要的变化就是出于对前几作“引擎满负荷的战车居然速度还很快”这一较为尴尬的判定，制作者决定把行动速度的参数修改为装甲重量与载重量的百分比。当装甲片全满且车载重100%时，速度即为“最慢”，基本上任何敌人都会最先攻击。而当战车SP为0时，绝大多数的情况下都是我方抢先攻击，甚至是二次攻击。由此便导致了在

后期火力强大资金充裕的情况下，战车的装甲片显得非常鸡肋。况且相比系列前作，本作的装甲片的价格涨了10倍，这样一来，同战斗中装甲的损失相比，使用修理技能还是相当划算的。在本作中可以得到的十九辆战车中，大多数取自史实，像德马格、梅卡瓦、艾布拉姆斯、巴巴罗萨等等，每一辆都尽可能做了最大限度地还原，此外更是有巴士、消防车甚至鼠式坦克这样取自二战德国的试验兵器。借助PS2的强大机能，全3D的细致表现力使战车更生动地展现在我们面前。玩家还可以自己给战车喷上彩绘。

		
No.1 越野车（Buggy） 游戏初期在垃圾场后面的垃圾山中找到	No.2德马格（Demag） 垃圾场西北森林前的草原中埋藏	No.3 蚊式（Mosquito） 新福克北方沙漠中的废弃大楼内找到
		
No.4 戈帕德（Gepard） 贝尔蒂亚北方的要塞1F取得，需要击败5F的赏金首	No.5 虎式（Tiger） 巴特战车研究所东北的巨大残骸处埋藏	No.6 野地巴士（Bus） 在“巴士停迹地”候车点使用停车站牌，再等待7分钟就可以拿到
		
No.7 巴巴罗萨（Barbarossa） 埋藏在巴士停迹地西北方	No.8 黑豹（Panther） 亡灵战车大队石碑处，使用探测器可以直接挖到	No.9 旋风（Wirbelwind） 带着101的铁去奈沃兰德，付20000G过一段时间后再来即可入手



No.10罗吉纳T-34
（Rodina）
鸦湖大桥东方，击败武藏坊弁庆后向里走可以找到



No.11 梅卡瓦
（Merkava）
加农艾吉西方山中埋藏。其实这就是历代红狼战车的车型——以色列的梅卡瓦，只是这次未被涂成红色而已



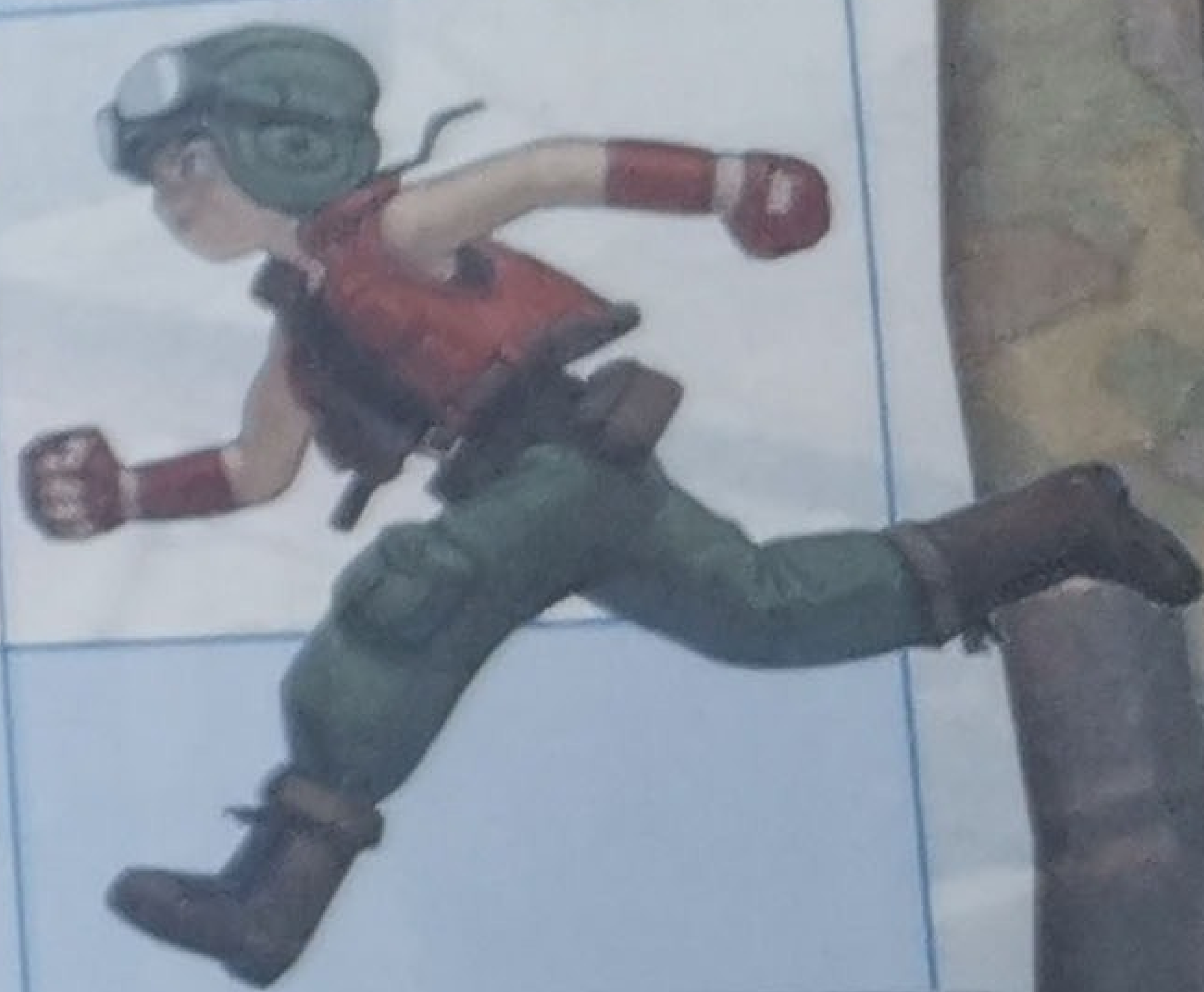
No.12 消防车
（Fire Truck）
从霍莱坐船向北到达一个商人营地中花50000G以上购得



No.13 巴尔干（Valkan）
得到消防车后去霍莱附近沉没的废弃大楼B1层可以找到



No.14 鼠式（Maus）
打败鲍牙后去履带要塞的酒吧里找长老要车



No.15 自制战车
在巴特战车研究所交出约40T的铁块就可以制造，车型为五选一，造好后可以随时分解再重新选择制造



15-1 美妇人M3 Lee
（Lulubelle）



15-2 隆美尔
（Rommel）



15-3 艾布拉姆斯
（Abrams）



15-4 零式（Type Zero）



15-5 豹（Leopard）



赏金首

《沙尘之锁》中全四十位赏金首的设定无疑是整个系列中规模最庞大的，这些气势恢宏，魄力惊人的赏金首堪称游戏中的最大亮点，40场狩猎战场场精彩，每一个赏金首都让人过目难忘，也充分体现了制作人与Crea-Tech一脉相承的无边创意与恶搞精神。堪称史上最蠢BOSS的蓝色贝雷帽大佐、将地图上的大楼作为螺壳的巨型寄居蟹、游荡于沙漠中的古代战舰、徘徊在山谷中的影之巨人、恶搞日本传说的五歧大蛇和武藏坊弁庆、只有影子映在地上的B2轰炸机、飞于天际的钢铁巨龙、专门破坏战车的分解魔（其实是机械师基里亚的亲生父亲）等等等等，现在回想起来，当初无意中发现超兽战车时差点没把PS2手柄吓落的战栗、与无穷无尽的亡灵战车大队战斗时的迷惑，竟然都恍如昨日。此外本作中更有不少向系列前作致敬的赏金首，比如荒漠砂鱼、甲壳虫战车、滑溜恶魔、超大的胆小油桶、巨型加农章鱼炮、沙门菌猿一家始祖、筋肉圣教教主、神风王子、神风皇帝、最强的战士红狐，以及需要连续剧情触发才可以追击的龅牙等等，相信每个老玩家看到时他们都会倍感亲切。



























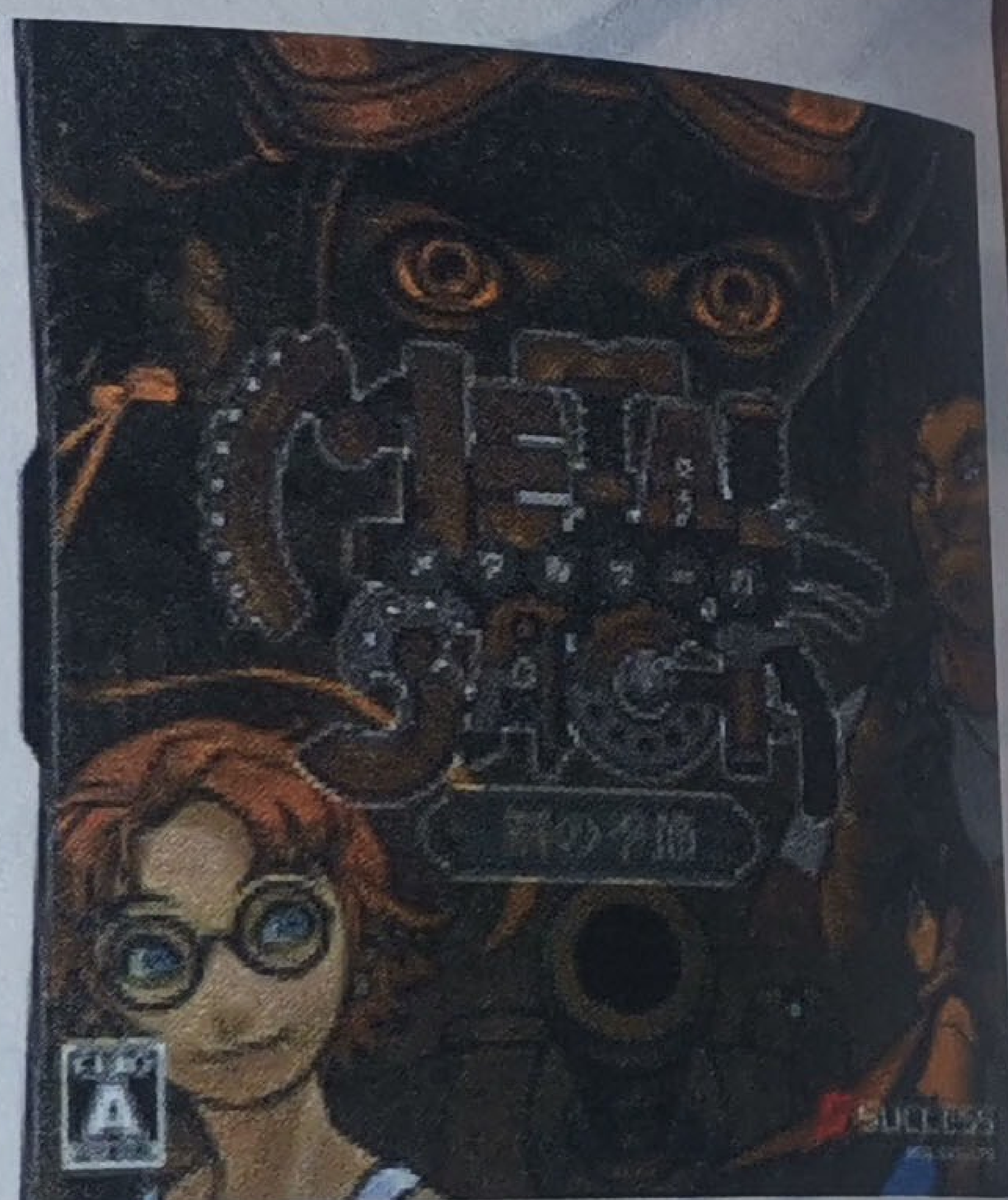
剧情刻画

《Metal Saga 砂尘之锁》最大的贡献在于它在继承初代世界观的基础上，引入了众多的NPC，用宽广丰富的故事更为完整地呈现出了一个赏金猎人的世界。如果说MM2的经典在于内涵的深度，那么这一作的最大突破就是剧情上的广度。像作为玩家对手一般的千金猎人罗斯一行人的冒险、以主角父亲“探索者”乔治为代表的上一代猎人的传说、曾是西部最强的双枪捷克的悲伤命运、佣兵部队“Rouge Flag”被覆灭的故事、因为女儿被误杀而苦苦追捕捷克的猎人宾、沦为战车分解魔的天才机械师的悲叹……这些分支剧情大大丰富了原有的猎人世界，从多个角度对这个世界加以诠释，也进一步强化了系列原有的世界观呈现方式——即将玩家代入到游戏中，以一个旁观者的角度来体味不同人物间的喜怒哀乐、爱恨情仇。虽然玩家可以部分影响这些分支剧情，但游戏真正的主角其实是这个世界本身，相比之下，游戏的主线剧情早已经不重要了。

虽然《沙尘之锁》在各方面都力争还原出了系列的一贯特色，但游戏本身其实本作并没有充分完成，像后期的平衡调整也差强人意，LOVE系统也基本可以说是草草完工的，而重要人物“红狐”背后的故事也几乎没有加以展现。但是瑕不掩瑜，无论是从系列续作的标准还是独立游戏的标准来看，《Metal Saga 砂尘之锁》都是一部充满诚意的优秀作品。本作发售之后即以6万3000本的销量获得当周冠军，足见系列Fans对这款游戏的厚爱。此作也是系列首次发行了美版，国内的“MS1”汉化组已经推出了菜单汉化版，PS2模拟器的成熟也使得更多的玩家可以在电脑上体验到这款经典之作。在游戏的最后，制作人留下了“See You Next”的字样，钢铁的传说在新的起点上继续前行……

METAL SAGA 钢之季节

Metal Saga 钢之季节	
机种	NDS
制作商	CREA-TECH
发行商	SUCCESS
发售日期	2006年6月15日
中文名称	重装机兵 钢之季节



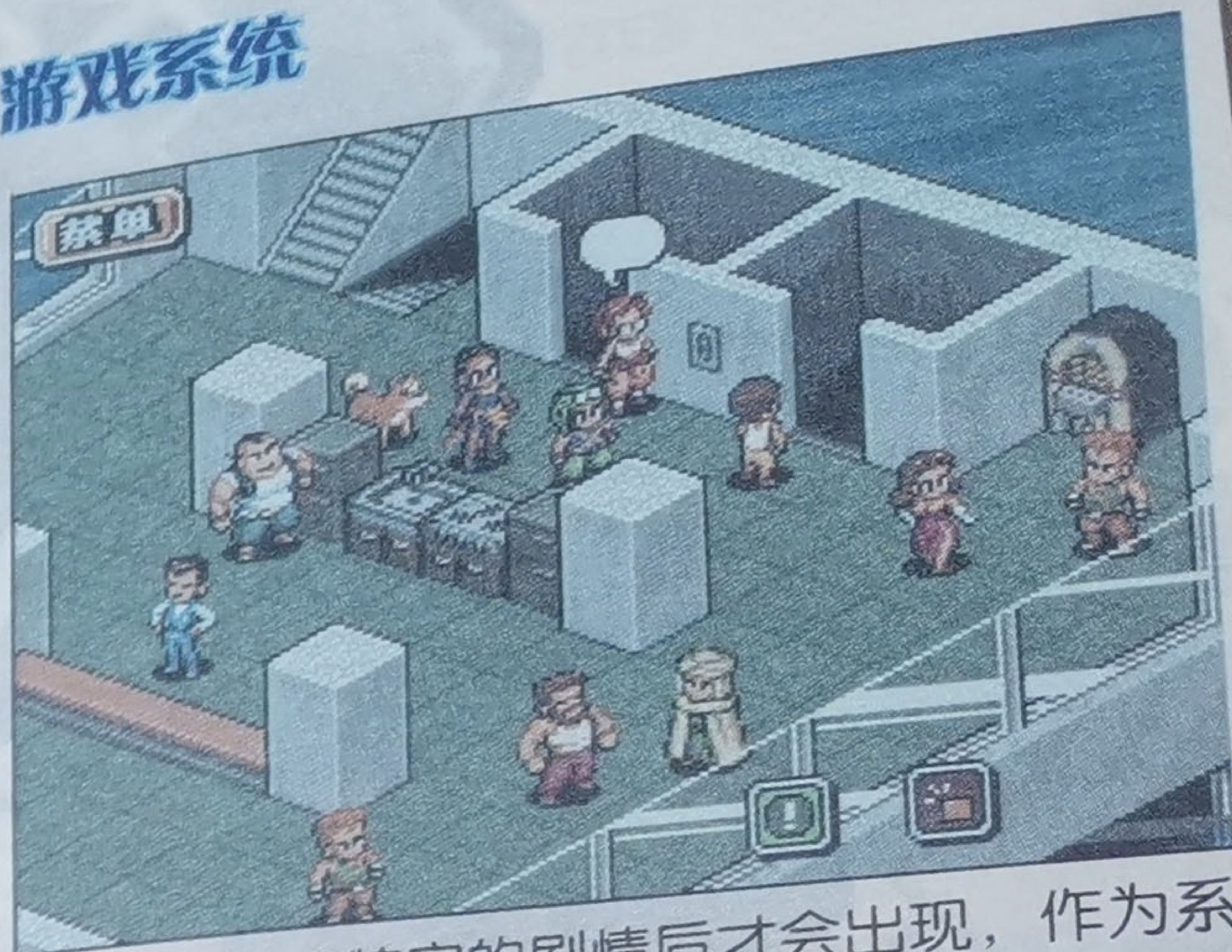
雷班纳打倒诺亚的消息已经传遍世界，不久之后他就带着带着“史上最强猎人”的称号长眠于世。而他留下的两个孩子则与已患重病的“天才机械师”克里夫一起过着隐居的生活。这时，一位小有名气的猎人“疾风之杰西”来到了他们隐居的农场，并带来了一个令克里夫他们十分震惊的物品——诺亚种子！原来诺亚主机早已给自己留了后路，把自己全部数据信息都备份在这个小小的球形容器中，如此一来，诺亚被复活的危险随时存在。为了解开“诺亚种子”之谜，主人公，也就是初代主角雷班纳的儿子，与杰西一起踏上了彻底消灭诺亚的旅程……

借着《沙尘之锁》的余温，一年之后Crea-Tech又在NDS平台上发售了新生的Metal Saga系列第二部作品——《Metal Saga 钢之季节》。游戏的故事情节紧接FC初代之后，原来的几位主要角色也将在这一作中登场，这种剧情上的紧密承接对《重装机兵》系列来说还是头一次。Fans们的响应依然热烈，官方预告的新要素也令人充满了好奇，但当玩家们真正拿到这款游戏后却不免有些惊诧与失落，因为这一次的重装机兵带来了巨大的变革，让人第一感觉是不适应，接下来就有了褒贬不一的各种评论。

游戏系统

不知是为了节约开发成本还是为了突出城镇的重要性，《钢之季节》中的大地图变成了简单的点对点模式，以往作品里那种整个世界的凄凉荒废的气息在这里很难找到了，因为新的城镇点





都必须在完成特定的剧情后才会出现，作为系列特色的超高自由度也在这一作被大幅缩减，这种几乎颠覆了系列原貌的变革对初次接触《重装机兵》的玩家可能还不算什么，但老玩家都普遍表示了不满。为了对应NDS的机能游戏的全程都采用触摸笔来操作，许多人抱怨玩久了手会感到酸痛，不过笔者个人认为触摸屏操作这点还是可以接受的，对于这个菜单比较复杂的游戏来说触摸操作确实方便了很多，何况这一作由于加入了各种各样的料理食材，道具的种类和数量也多到了前所未有的程度。



同伴方面《钢之季节》增加了可以用收集到的食材制作出料理的厨师和能够破译各种密码的黑客两个新职业，他们的特殊能力在游戏途中都会起到至关重要的作用，传统的机械师、女战士和哈奇战狗仍然保留，和《沙尘之锁》一样每个人物也会随着等级的提升学会不同的特技。《钢之季节》还大幅强化了属性相克的概念，武器的属性分为普通、电气、火焰、气体、激光、音波、和冷气，每个同伴都可以装备三种武器，对于特定的敌人选择相克的属性来攻击会有事半功倍的效果，防具也都添加了对各种属性的抗性。但令人感到惊讶的是历代延续的“三人一狗”同伴模式这次变成了“主角+任一同伴+战狗”，无论何时我方的两人都只能乘坐一辆战车，共用这辆战车上的不同武器，而不再是传统的“一人一车”模式。虽然为了对应这个变革每辆战车从一出场就配备了丰富的武



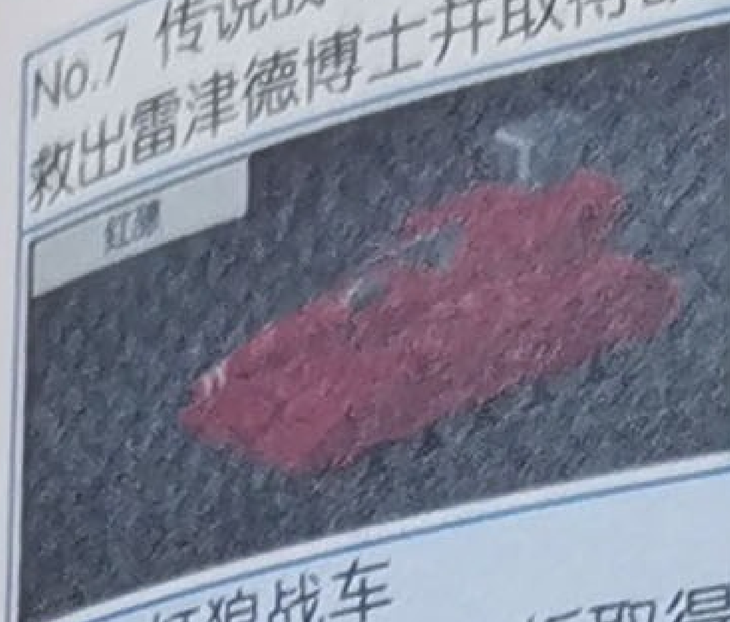
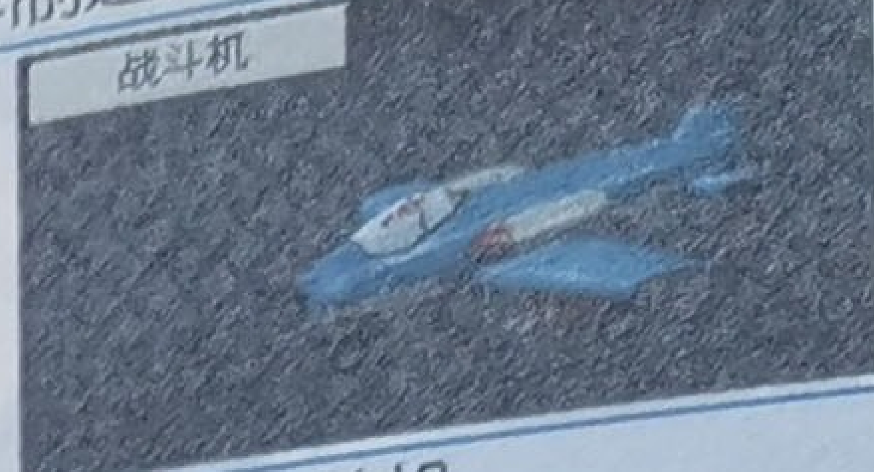
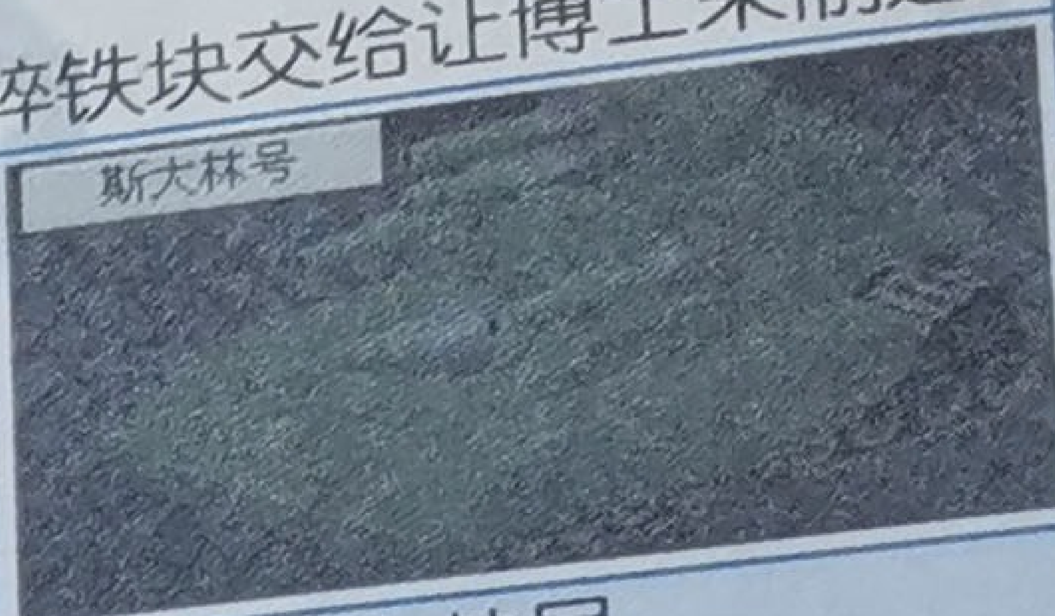
器，我们也可以看出制作者在这一作中寻求变革的决心，但可惜的是此系统做的并不成熟，尤其当另一位同伴由电脑自动控制时还经常把宝贵的弹药浪费在弱小的敌人身上，这个变革也是《钢之季节》中招来非议最大的。



战车系统

这一作在战车系统方面也有了重大变化。装甲片被彻底摒弃了，取而代之的是战车的每个部件都以固定的HP体现在上屏，如此一来战车上每个部件的防御力和耐久度都成了我们必须谨慎考虑的因素，但对老玩家来说肯定需要一段适应时间。不过“固定武器”的出现可以说是本作的一个亮点，它很好地突出了不同战车的特色所在，也使得以往单纯追求高攻的疯狂改造在《钢之季节》中需要更加冷静地来分析、平衡战车各部件的性能。《钢之季节》中战车数量总共为十辆，增加了突击炮、战斗机等新款式，以往令我们羡慕不已的“沙漠之舟”（格拉玛斯大林号）这次可以在将其击败后归我方所用，而且它的实力相当令人满意。收集碎铁块由自己选择类型、性能和外观来制造的“传说战车”也让坦克迷们忙到了不亦乐呼的程度，游戏中出现过的所有战车类型在这里都可以被我们制造出来，笔者第一次玩到这里时就为了能够把每一种战车组合都尝试一遍忙碌了整整一个下午而仍感觉意犹未尽。

No.1 雷班纳号 游戏开始取得，与杰西失散后被杰西开走，触发英格丽特跳海事件后在农场重新入手	No.2 装甲车 火箭墓场内的房间底层入手，需要先避开奥丁神驹	No.3 对空战车 石像森林北部的金字塔大厦中入手，需要先探测到有密码的金属铁板
No.4 卡迪拉克 在多罗镇从原车主手中花50000G以上买到	No.5 突击炮 获得黑胡椒后给秘鲁双子大楼中间的士兵做鲜辣海带汤，之后带萨基破解密码门进入取得	No.6 艾布拉姆斯 在地狱基地内找齐四把钥匙后打开底层的门获得（只能开走一辆）

No.7 传说战车 救出雷津德博士并取得战车制造大全后即可收集足量碎铁块交给让博士来制造		
 	 	
No.8 红狼战车 第二弗里帮助店老板取得镇痛剂后进入中央大厦破开冰块取得，需要带萨基破解密码	No.9 战斗机 在圣诞顶峰买到空洞探测器后到红沙矿场的风穴洞内探开匣墙获得	No.10 斯大林号 在红沙矿场击败赏金首“格拉玛斯大林号”后获得

赏金首

这一次可以挑战的赏金首也颇为丰富，总数为二十个，把战车打理好之后我们又可以爽爽地大捞一笔了。沙鲛、铜管乌贼和恐龙战舰这几位“老朋友”又与我们见面，U型鲨鱼也再次带来了一场悲情的复仇之旅。游戏中的大部分赏金首都是完全原创的，给人印象比较深的有狂追不舍的奥丁神驹、爱兜圈子的超男田中、在哲学之池高歌的乔尼·D·巴德等等，爱逃跑的神风骑士这次会在几个地点之间来回游荡，为了追上他一定要“笔不离屏”地盯紧才行。由于自由度的降低一些赏金首像鬲曼巴、09式安全神话、大菠萝一家、千本夏娃、立方体和威猛独裁者都被安排成为主线剧情必须要击败，最强赏金首“侦察者”也与主线剧情有着密切联系。这只巨型飞行器在诺亚主机被雷班纳消灭后悬浮到了天空中，它的目的在于四处搜寻诺亚种子并伺机将诺亚主机复活，也只有击败侦察者之后进入它的残骸才能与最终BOSS也就是诺亚的残留意识进行决战。





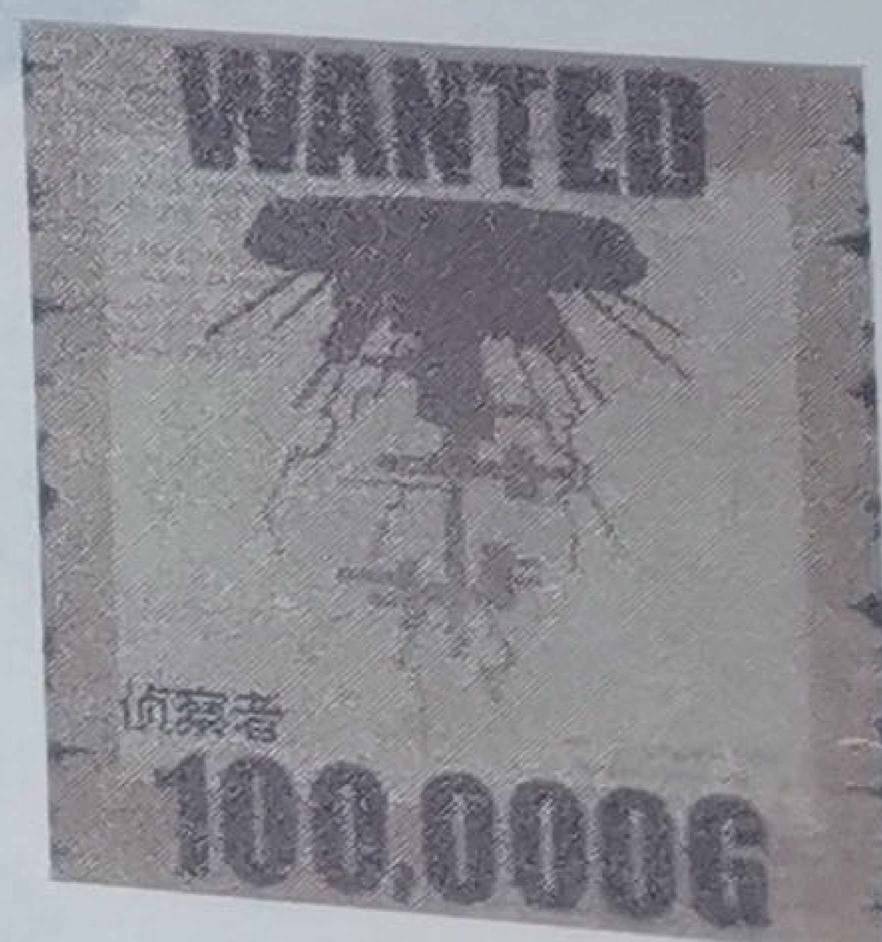










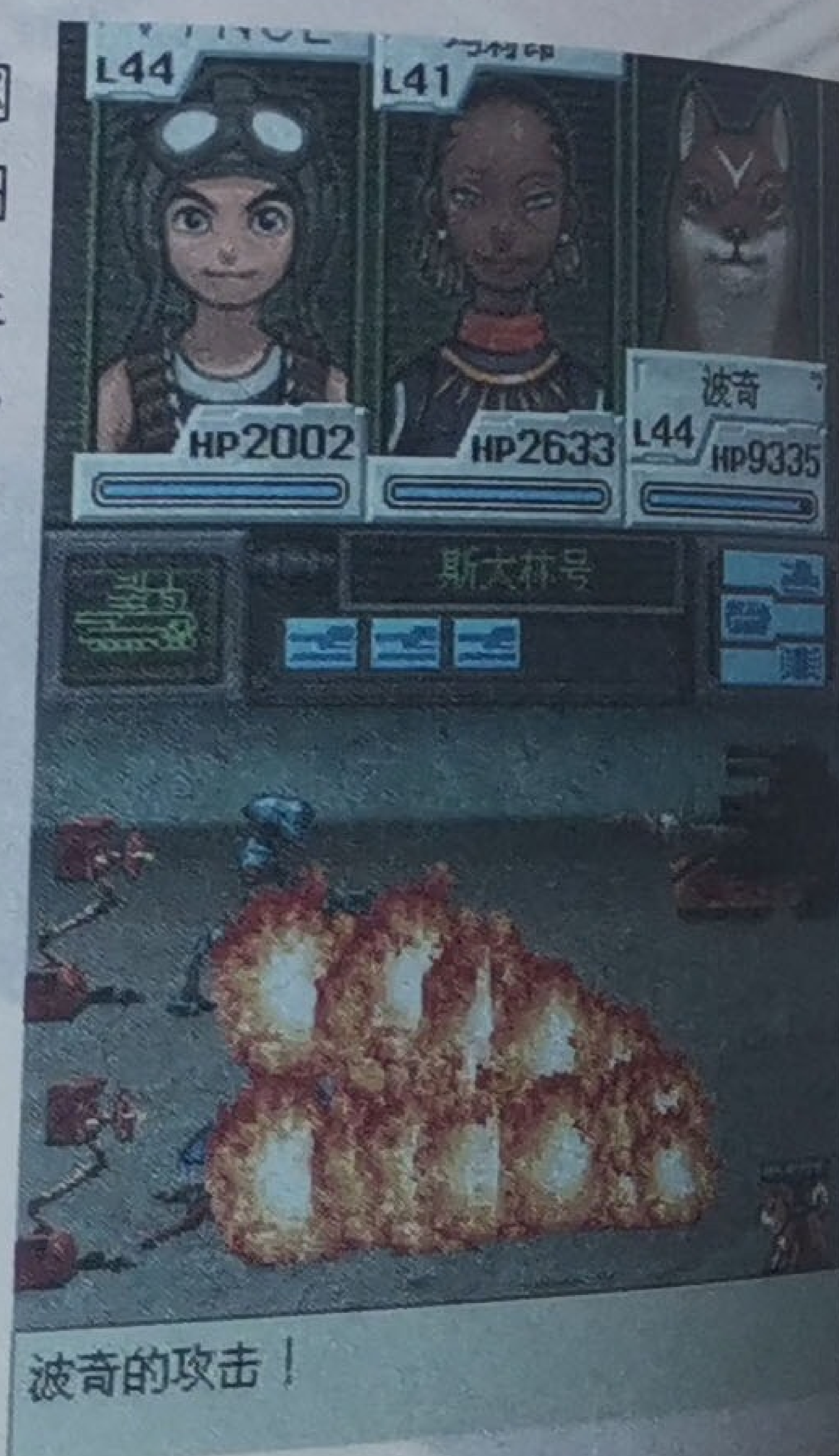




剧情刻画

剧情方面《钢之季节》只能算是中规中距，虽然没有MM2的深度但内容也很丰富，尤其是支线剧情，大多是一些家庭团聚的故事，而不再是使命与复仇的沉重话题。这一作主角可以购买物品送给特定的几个女孩子，甚至可以开着买来的卡迪拉克带着金发MM去兜风，当和女孩子的好感度达到一定程度后就可以结婚，这些剧情也都可以在通关之后再去完成。初代雷班纳的同伴之一“无敌女猎人”英格丽特在这一作里再次加入了征讨诺亚的部队里，但她最后的结局却是为了保护诺亚种子不被侦察者带走而负伤漂流到了一个小岛上，失去之前的记忆后过上了安宁幸福的生活，这样的结局恐怕令所有老玩家都感慨万千吧。

毁誉参半的惋惜



其实就游戏中这些革命性的改变来说《钢之季节》还是可以令人接受的，一些迷宫和细节上的设计也很不错，但最令人感到可惜的是由于发售前的赶工等原因，这款游戏带有很多明显的缺陷。首先是它的画面制作得很粗糙，尤其是战车行进时履带竟然都不带滚动的，战斗中炮弹打在敌人身上也只有像打在树皮上一样的一声闷响。还有流程设计上的一些明显不足，比如游戏过程中需要几次带着低等级的同伴去执行危险的任务，为了收齐战车还要刻意带上厨师升到30级来制作稀有料理，这是《钢之季节》在同伴职业多样化的同时也带来的重大弊端。还有就是游戏中的各种BUG，像

触摸操作导致的移动错位被卡住等现象，修铁路过快而导致中间的部分剧情消失等等，此外还有一些“良性BUG”比如用大量的“汪汪美食家”打造出的比战车都要强大数倍的无敌战狗，还有制造战车时用报废的方法可以无限增加碎铁块等等，这些令人或哭或笑的问题都使得人们对《钢之季节》的恶评不断，甚至有许多老玩家因为强烈的不满而没有玩到最后就放弃了这款游戏，可以说是一种“恨铁不成钢”的遗憾吧。该作的销量也只有可怜的两万份，如果制作公司能够做好后期的调试，哪怕是跳几票拖延一下发售日期把这些问题解决好的话，《钢之季节》也绝对是NDS上难得的RPG精品游戏之一。

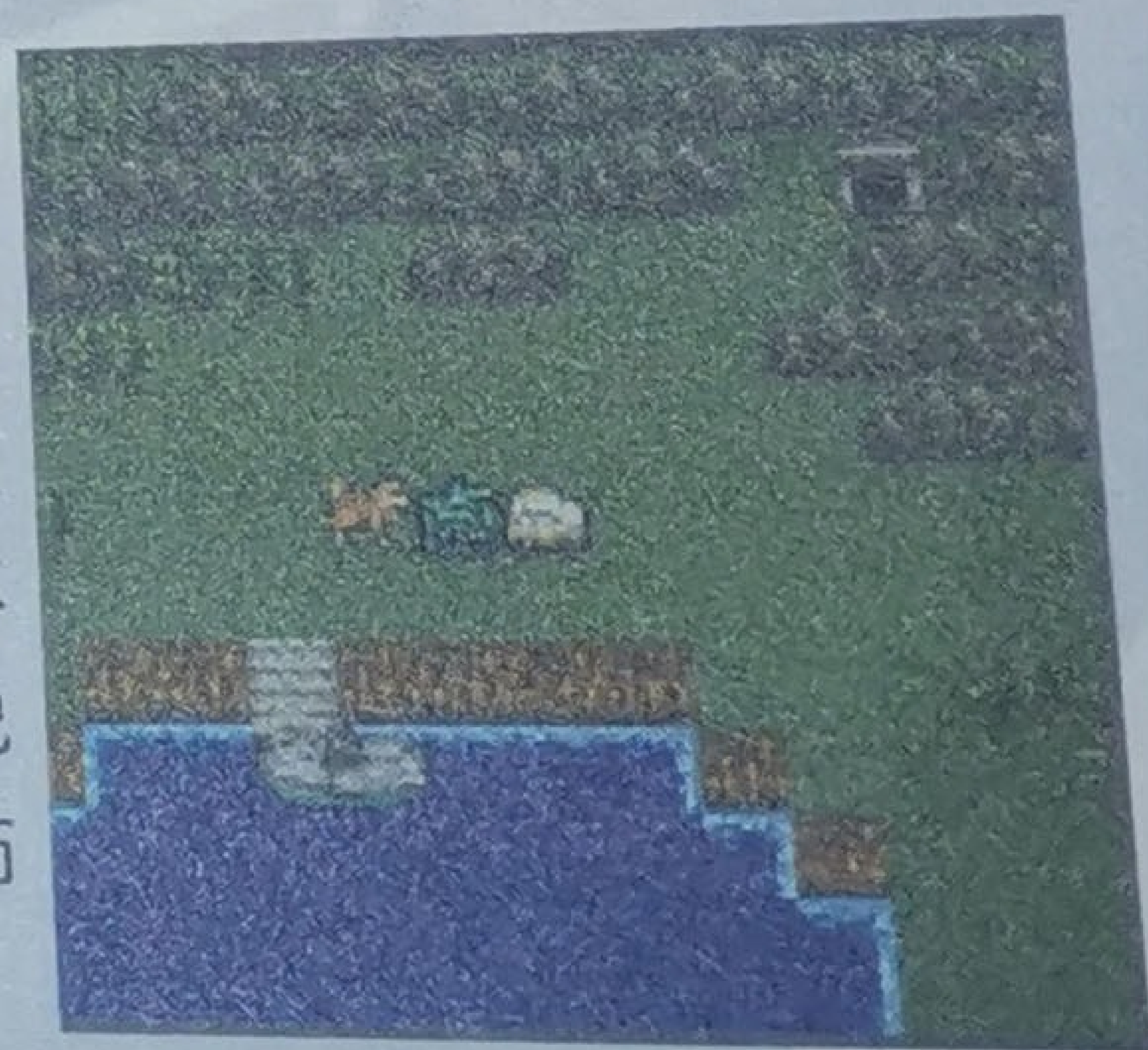
去年初PGCG小组发布了《钢之季节》的汉化版，再加上NDS模拟器的成熟，国内玩家现在都可以很方便地玩到。总体来说《钢之季节》还是一款很不错的游戏，那种战车与冒险带来的感动我们依然能够找到，最重要的还是从这个巨大的革新中我们看到了Crea-Tech对重装机兵能够开拓出一个新局面的决心，看到了这个系列继续发展下去的希望。

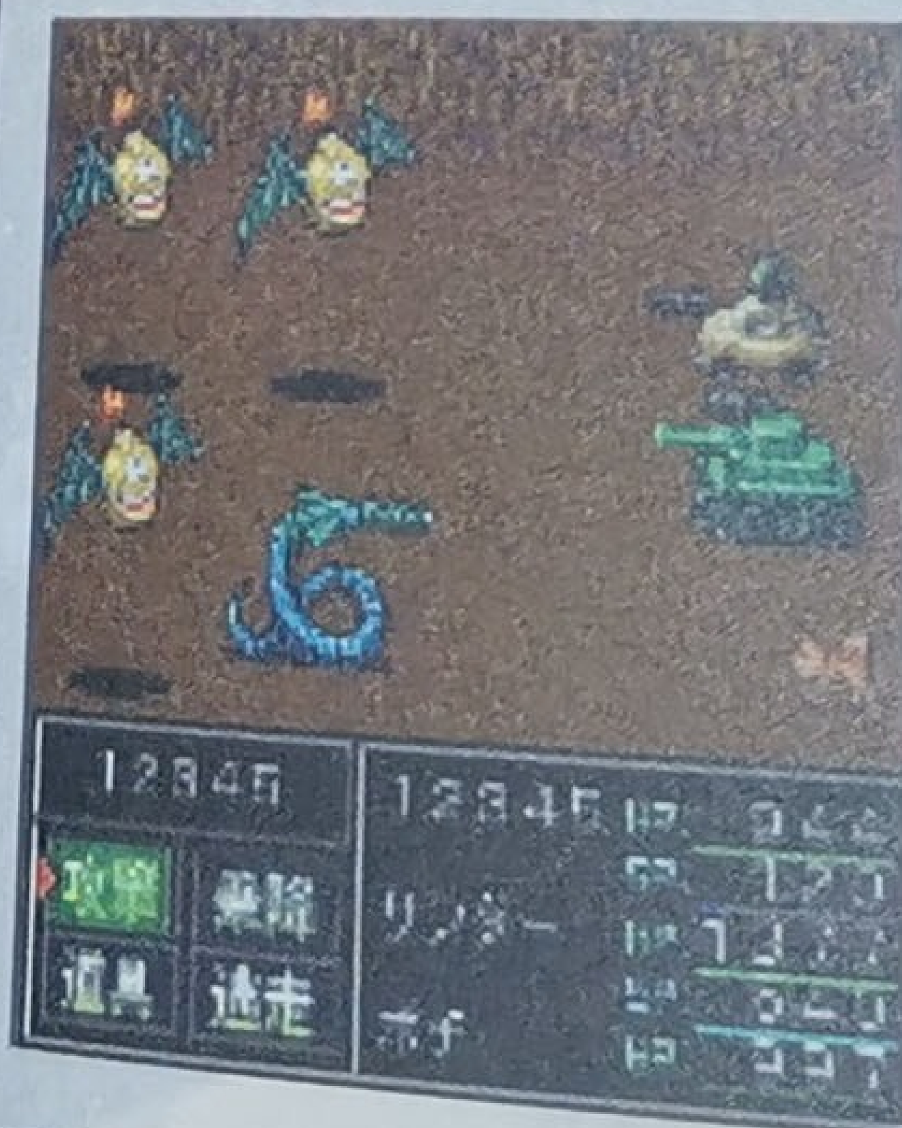
METAL SAGA Mobile



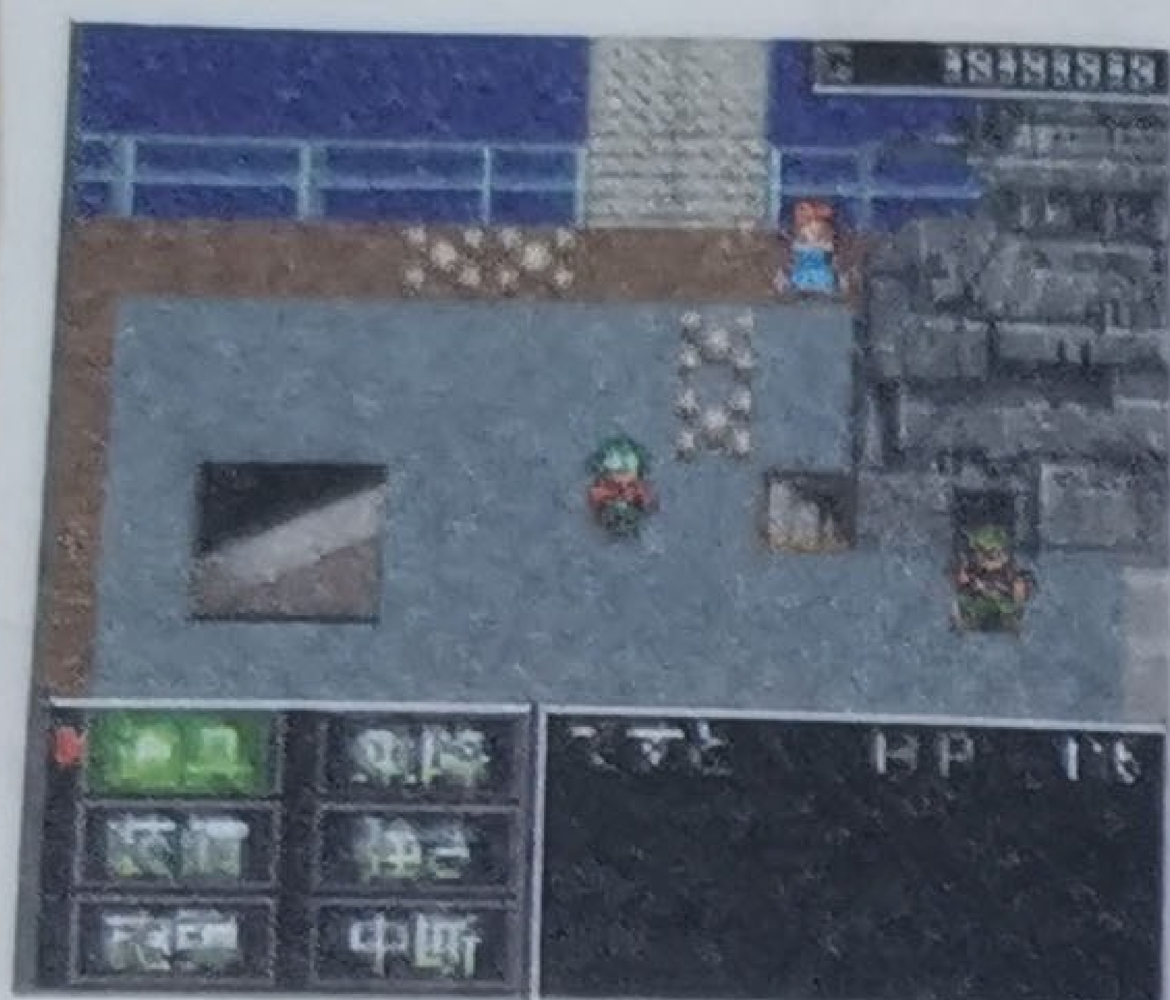
Metal Saga Mobile	
机种	手机
制作商	CREA-TECH
发行商	SUCCESS
发售日期	2007年7月2日
中文名称	重装机兵 旋律的连锁

可能是因为《钢之季节》的销量不尽人意，SUCCESS这次采取了谨慎的态度，没有把续作发售在主流机种上，而是在一年之后将Metal Saga第三作《旋律的连锁》以付费分章下载的方式在DoCoMo通信公司的FOMA系列手机上发行。由于仅限定于日本地区，目前也没有对应的模拟器，对国内玩家来说现在还没有办法亲手体验，我们也只能从官方网站上寻觅一些相关的信息。





剧情上《旋律的连锁》设定在“谜一般的大破坏”之后的数十年里，被称为“巴亚斯·掠夺者”的“人间狩猎”军团在世界上肆虐着。主人公是抵抗掠夺者的组织“风之团”的一员，一天他从掠夺者的追捕中救下了一位名叫“莉莎”的少女，据说她是从过去的世界中存活下来的，并且掌握着唤醒古代兵器的关键。此后围绕着莉莎，与掠夺者之间的战争也开始激化……



从掠夺者的出现来看这款游戏的设定应该与MM2有着密切的联系，属于MM2的外传性质，MM2的大BOSS——泰德·布罗拉（テッドブロイラー）也会在游戏序盘登场。副标题“旋律的连锁”意为本作分为正篇和MINI游戏两部分，整个游戏是靠两部分的联携来推进的，在不定期发送的MINI游戏中获得的Gold可以在正篇中使用。玩家可以利用零碎时间玩MINI游戏打发时间，然后用这些空闲时间里积累的钱来购买强力装备推进剧情，还可以通过MINI游戏获得手机壁纸和手机铃声。系统上可能是鉴于前作《钢之季节》中的革新招来的非议而回归了传统的一人一车模式，而且似乎存在特定人物才可以乘坐的战车。另外对应手机的特点游戏还增加了一种卡片对战系统：购买“金属卡”（メタルカード）之后，玩家间可以联动交换、收集卡片和进行卡片对战，之后可以通过游戏中的“猎人插槽”换得道具或装备。由于游戏的正篇是分章节下载，目前能得到的信息并不全面，但从赏金首和战车的信息来看此作的内容也是相当的丰富。现在最大的盼望就是这款游戏的移植或是模拟器的成熟让我们国内的玩家有机会弥补这个遗憾。



至此，重装机兵系列的全部作品都介绍完了。从METAL MAX到Metal Saga，已经十八个年头过去了，经历了这么多的风风雨雨，Crea-Tech能够把如此经典的一个游戏系列延续至今并仍具有很强的活力，这对于我们所有游戏爱好者来说都是一件幸事。《重装机兵》也正像它所展现出的那个世界一样，在风沙中前进，在艰难困苦中历练前行，也承载着我们所有玩家的梦想，在这个奇异的世界中寻找着自己的一片天空。希望这篇文章能够带起所有玩家的美好回忆，相信谈论起《重装机兵》这个话题时，我们总是有说不完的话，总能和朋友们开心地谈论到忘记时间，因为这个系列确实有一种独特的能够吸引我们的魅力。最后让我们一起祝愿重装机兵系列能够继续前进下去，让我们的钢铁之梦能够在车轮的滚动中永远延续。

后记：

得益于初代中文版的引入，《重装机兵》在国内的影响竟会如此之深。时至今日，柴大官人以初代为蓝本创作的同人小说《重装机兵 少年猎人》仍是每一位MM玩家都要拜读的佳作，国内玩家们通过网络对历代游戏中的年代和各种疑点的争论也从未停止过，更有甚者提出了惊动到官方的“MM1最终大结局”谣言。还有热心的玩家对重装每一代作品的汉化，相信所有的这些待遇都是很少的几个游戏系列能够有享受到的。编者也是此系列的忠实爱好者，能完成这篇文章还是要再次感谢重装机兵专题站两位作者和百度重装机兵吧几位朋友的大力相助。希望看过这篇文章后老玩家能有所感触，新玩家也能够喜欢上这个系列。光盘里附上了我们为大家整理的一些珍贵的资料，希望读者朋友们能够喜欢。最后让我们一起祝愿CT小组在将来能为我们带来新的惊喜，如果上天能够赐予我们再一次重装之旅的话，不管在多少年之后，只希望那时的我们能够在这里再次相遇！

附录1：光盘附送内容

原画设定	系列人设山本贵嗣先生的原画手稿
MM2原声音乐	收录在SFC音乐博物馆中的三首MM2原声音乐无损版
沙尘之锁特典OST	全球限量300张的珍贵音乐集，绝对是Fans必备的收藏品（此为无损版）
钢之季节预约特典	内含钢之季节的四首原创音乐和MM1中的原声音乐
同人音乐集	包括重装机兵中文主题曲和几首水准相当高的同人混音曲
midi音乐集	MM1和MM2的游戏音乐midi，适合作为手机铃声
MM2宣传视频	由系列生父宫冈宽进行解说的SFC重装机兵2宣传视频，很有收藏价值
沙尘之锁宣传视频	曾让无数Fans热泪盈眶的宣传视频，值得我们永久珍藏和回忆
Metal Max Wild Eyes资料	目前能找到的极少量MMWE资料，包括一些图片和一小段宣传视频，其中一段音乐是TGS2000后某日本玩家凭试玩时的记忆写下来的

附录2：网站推荐

重装机兵专题站——国内最权威的重装机兵站点
http://www.zzjb.com
百度重装机兵贴吧——资料详尽，一起畅聊游戏的好去处
http://tieba.baidu.com/f?kw=%D6%D8%D7%B0%BB%FA%B1%F8
A9VG重装机兵资料库——以《沙尘之锁》的讨论为主
http://bbs.a9vg.com/thread.php?fid=221
掌机天堂重装传说区——以《钢之季节》的讨论为主
http://www.ndsbbs.com/thread.php?fid=113&search=&page=1
METAL MAniaX——资料十分详尽的日文网站
http://www.metalmaniax.com/

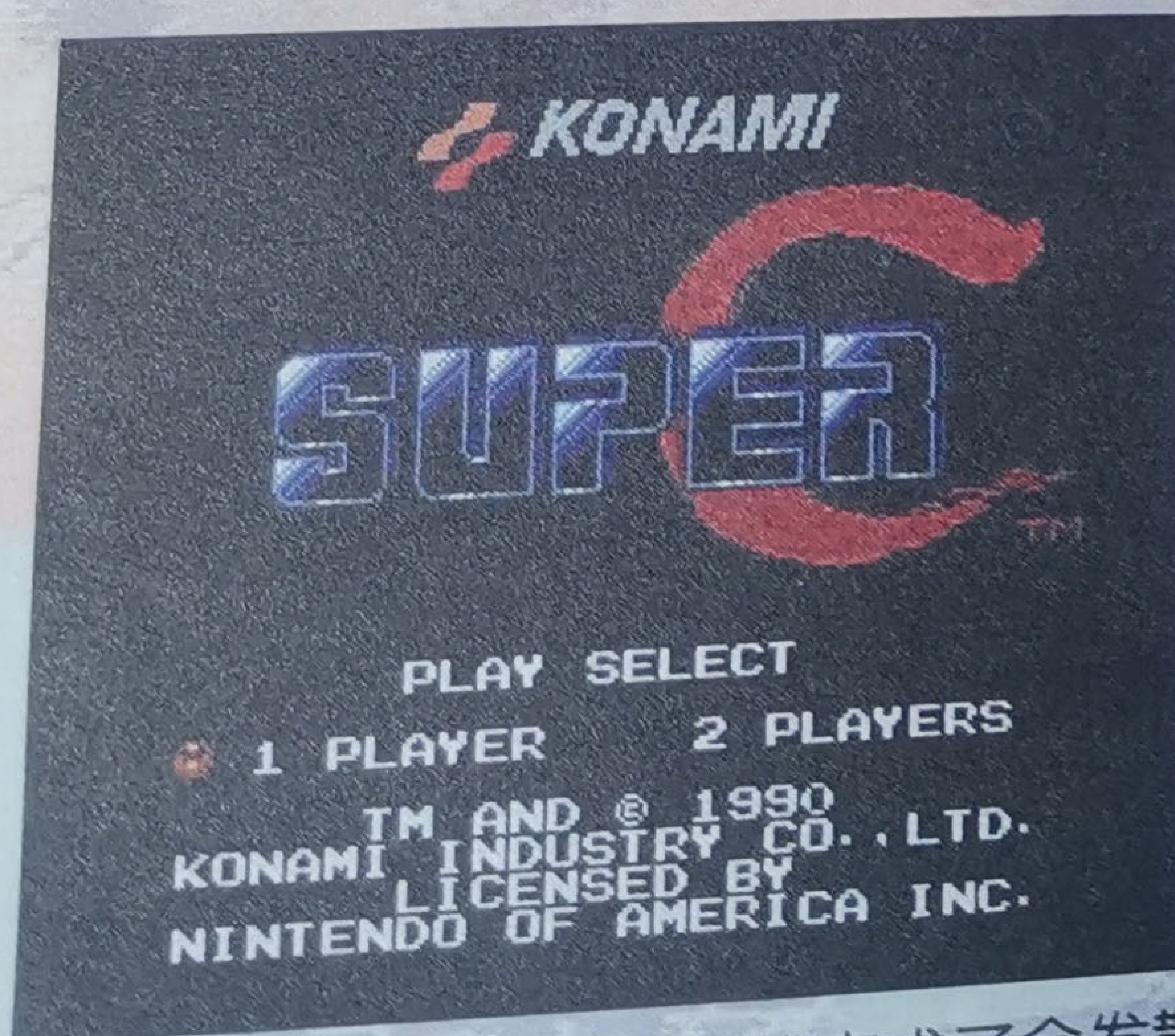


FC超级魂斗罗
单人最速通关录像

文/emufc/北欧海盗
责编/ECCO

编语：“魂斗罗”这三个字在国内可以说是无人不知晓，对于老玩家来说，魂斗罗是童年时光的代名词，是整个游戏生涯的开端，是一个永生难忘的话题。在国外，尤其是在欧美，《魂斗罗》系列一样是备受欢迎的游戏，在模拟器录像推广之后，各路模拟录像高手在几年之间内就已经把魂斗罗的极限玩法推到了高峰，目前的世界顶级录像是adelikat所做的两部双人最速录像。相对来说国内玩家对魂斗罗研究的主要集中于花样录像，像极限低分通关、全程开枪不杀敌通关等等，制作极限最速录像的比较少，大家还记得30期里介绍过的魂斗罗1代双人协作精彩通关录像吧。这期为大家介绍的是一部国内高手制作的《超级魂斗罗》的最速通关录像，也是目前世界上最快的魂斗罗2代单人通关录像。

主机类型	FC	游戏名称	Super Contra	中文名称	超级魂斗罗
游戏版本	美版	录像类型	一命快速通关	备注说明	无
模拟器版本	FCE Ultra 0.98.15以上版本			录像发布	007-08-19
录像作者	lengmianysh	录像时间	12:33	重录次数	14647
精彩程度	9				



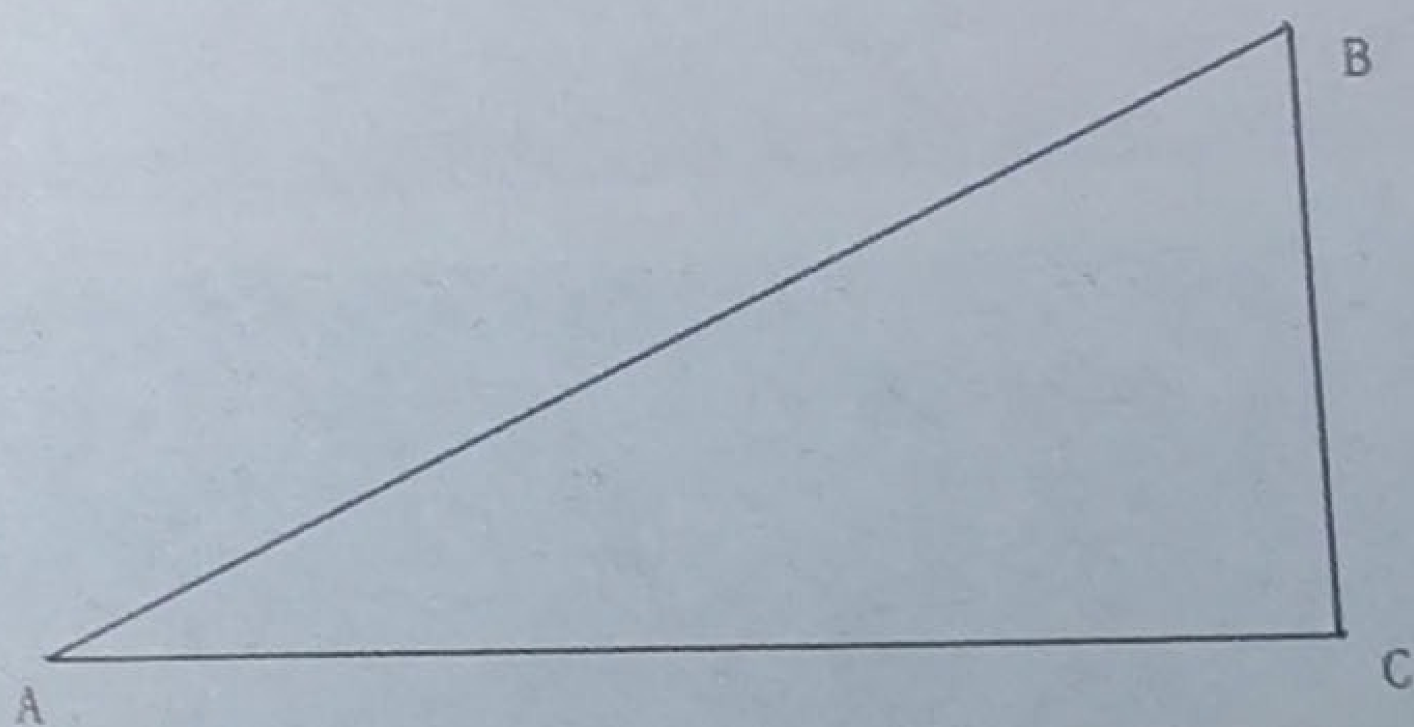
《超级魂斗罗》，又叫《魂斗罗二代》，是日本KONAMI公司于1988年发售于街机上的卷轴动作射击游戏，是《魂斗罗》一代的正统续作，同样被强化移植到了FC上。游戏的系统与前作基本相同，只做了一些细微的改动：像前作中由红色猎鹰表示的武器在本作中全部改以枪表示，部分武器形态也发生了变化，比如火焰枪F由旋转的小火球变成了会发散的大火球，而前作中的纵深版面被取消，取而代之的是可向八方向移动射击的俯视角版面。这次的录像



以最快为目的，在游戏中一切可以缩短游戏进程的手段都将得到运用：枪炮类型的选择，行进路线的策略，延时的减少，操作的细腻等等。录像的作者是我的好友lengmianysh，也就是emufc的伏魔，由我负责解说。录像中最大的特点是采用了单体威力最强的F枪，而不是我们平时最喜欢用的散弹枪S，这是因为如果开枪的频率掌握够好的话，F枪可以比S枪用更少的时间解决掉BOSS；另外用F枪时按住单发B键一会儿再松开，可以发射出一发威力惊人的超级火炮，相信大家看过之后就会明白。

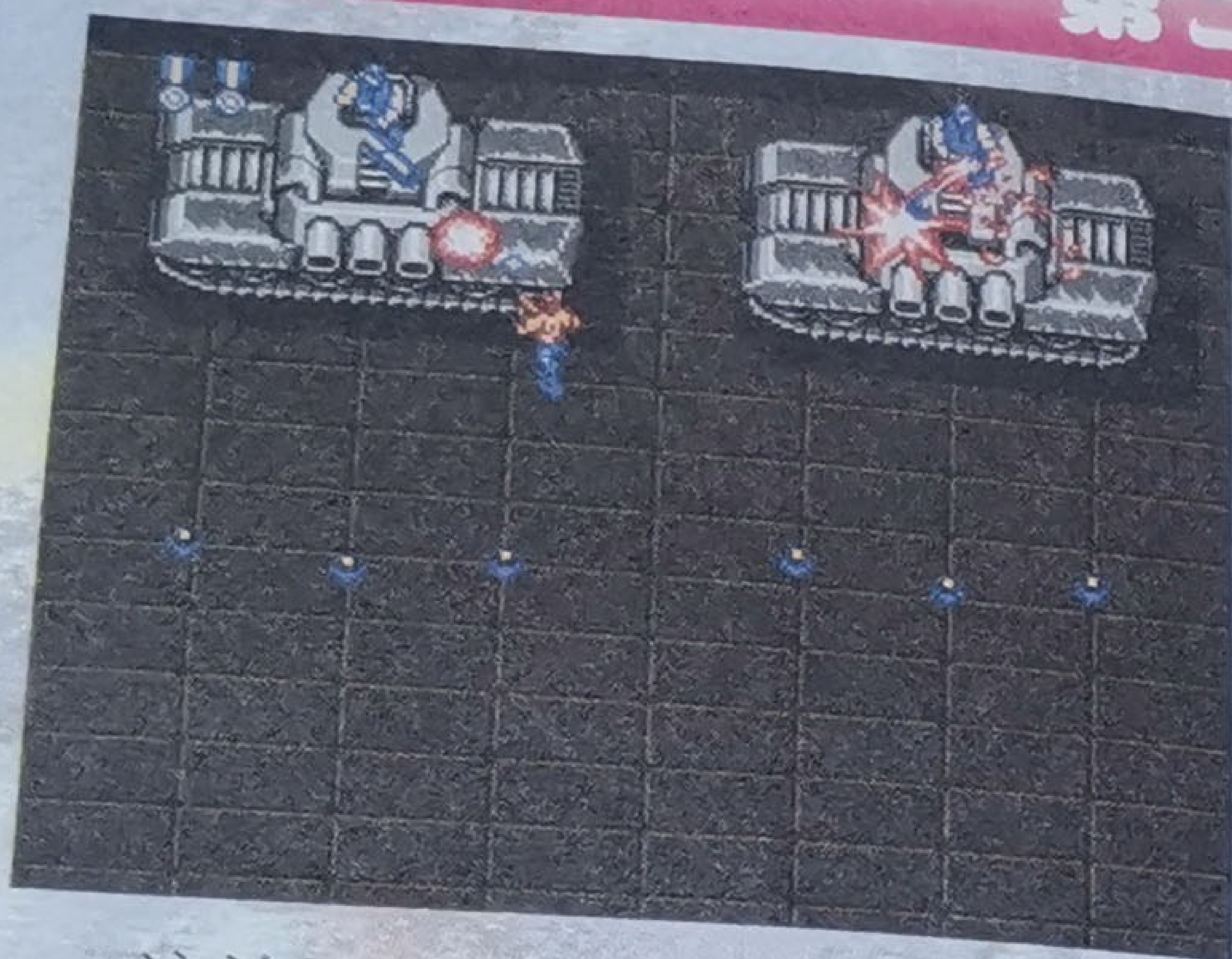
第一关





第一关比较简单，由于是横版关卡，行进路线只要一直向“右”即可。值得一提的是本关中的一些“上坡”地带用不停的跳跃来通过会更快一些，这里的原因在于游戏不够真实的物理系统：如图示的三角形中，走着上坡的话会走完AB长度的路程，而跳跃前进的话相当于只走了AC段的长度。这关有一个很重要的任务就是在斜坡上取得F枪，至于F枪比S强出多少，我们在关底BOSS这里可以看得很明白：直升机的每个小炮台用一发蓄力火球就可以打爆，之后攻击闪光部位时需要先跳起让人物逼近BOSS以缩短子弹的飞行路程，调整好开枪的频率并计算好子弹飞行所用的时间后两次跳跃的时间就可以将BOSS秒杀。之后站在屏幕的最右端，待过关音乐响起时向右跳一下，这样可以减少几步的移动时间，之后的4，5两关也用到了同样的技巧。

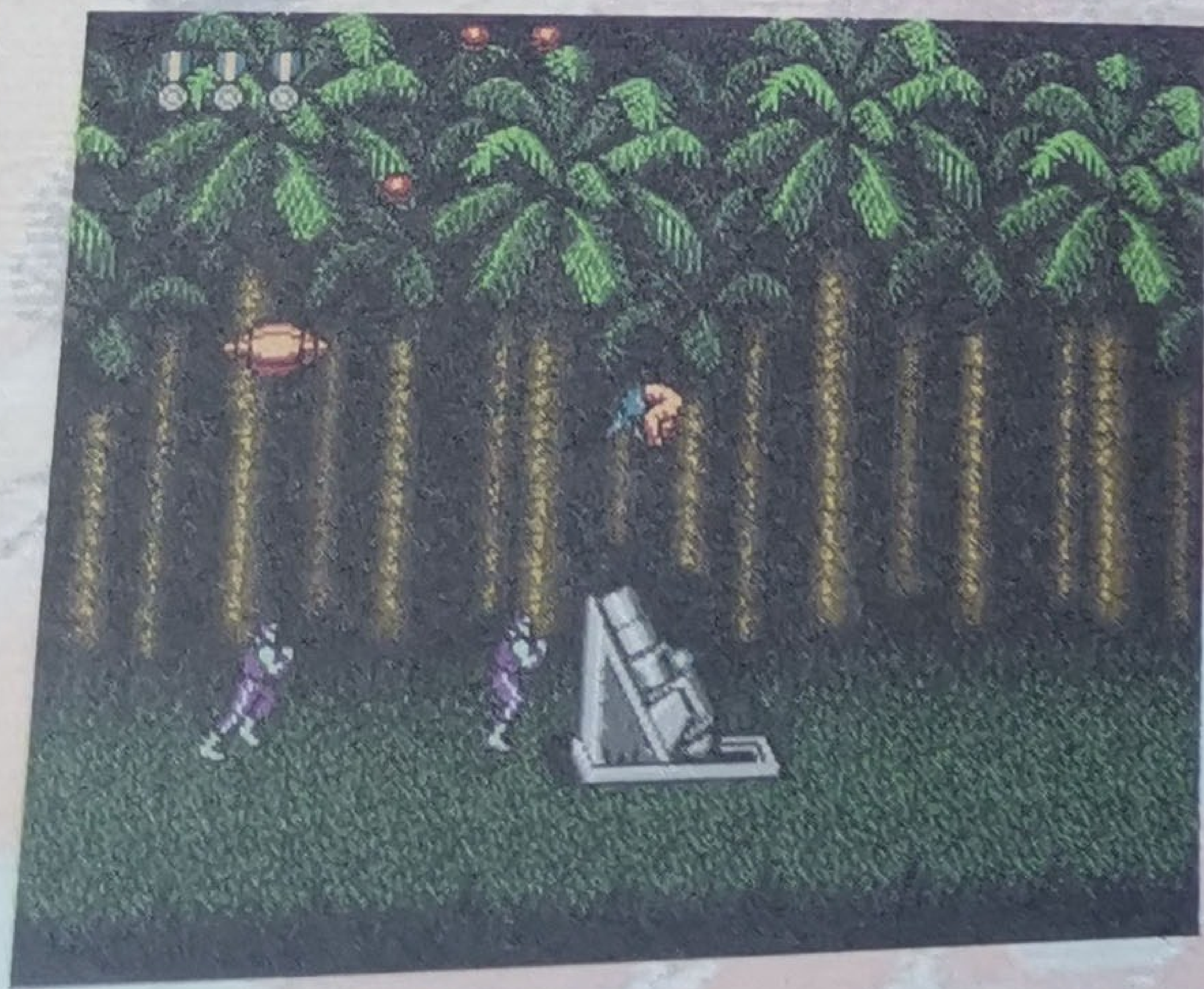
第二关

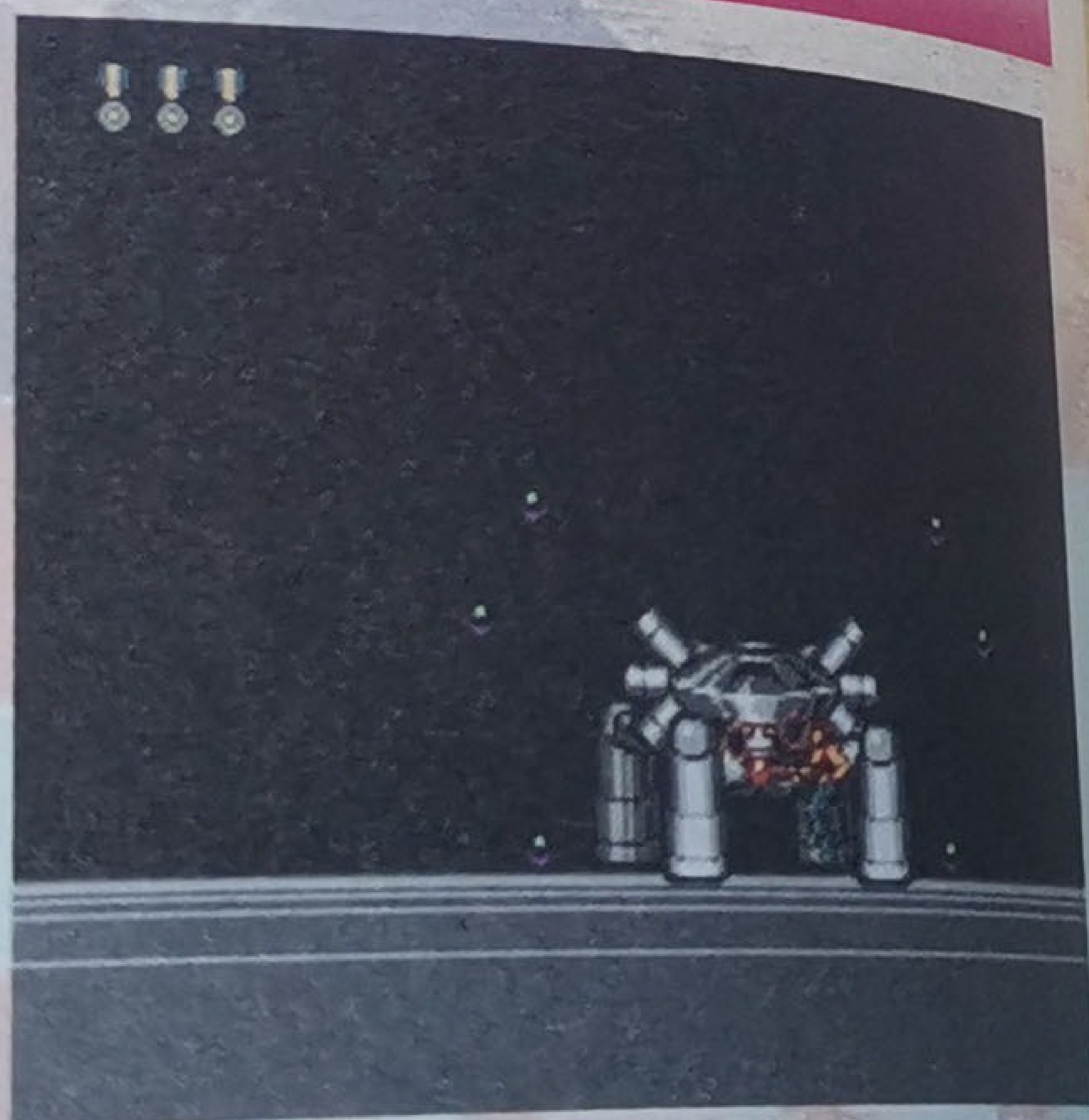




这关是俯视角版面，所以在路线的选择上有一定要求：斜着走会加长移动路程，所以除了必要的避开障碍物的地点必须要斜着走一段以外其余地点全部是直线向上再向上。此外快速解决掉小坦克也可以节省不少时间，在录像中作者用两发超级火炮解决掉了第一台坦克，第二和第三台是超级火炮和小火炮混合使用来解决掉的。BOSS是一台3人操作的大坦克，先储存好一发超级火炮，走到坦克的左上角逼近到BOSS身边，用最快的发射频率开枪，轻松将其秒杀。

第三关





本关的战斗发生在热带雨林，武器方面在开始后不久可以吃到一个加速。这关由于敌兵较多，所以延时很严重，杀掉适量的敌兵，不乱开枪，都可以减少延时。所谓的延时是录像中经常会遇到的一种情况，类似于网游中的“卡”，我们知道FC模拟器中每秒运行60帧的画面，如果一直按着前就应该是每一帧人物的坐标都在移动，而延时就是这一帧里面人物动不了，而且任何操作都无效的一种情况。一般情况下是屏幕中的小兵越少，就越不卡，但也有

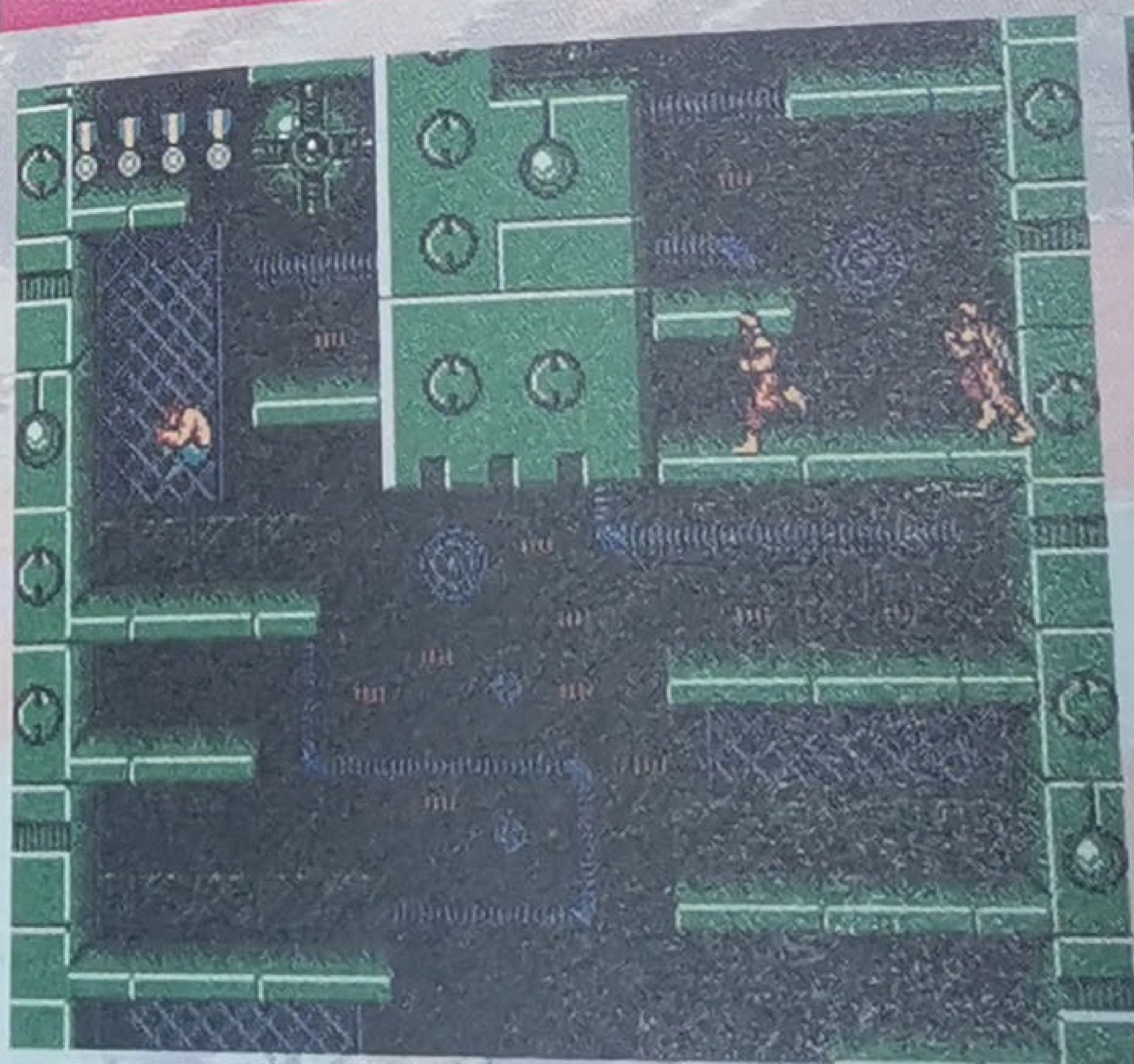


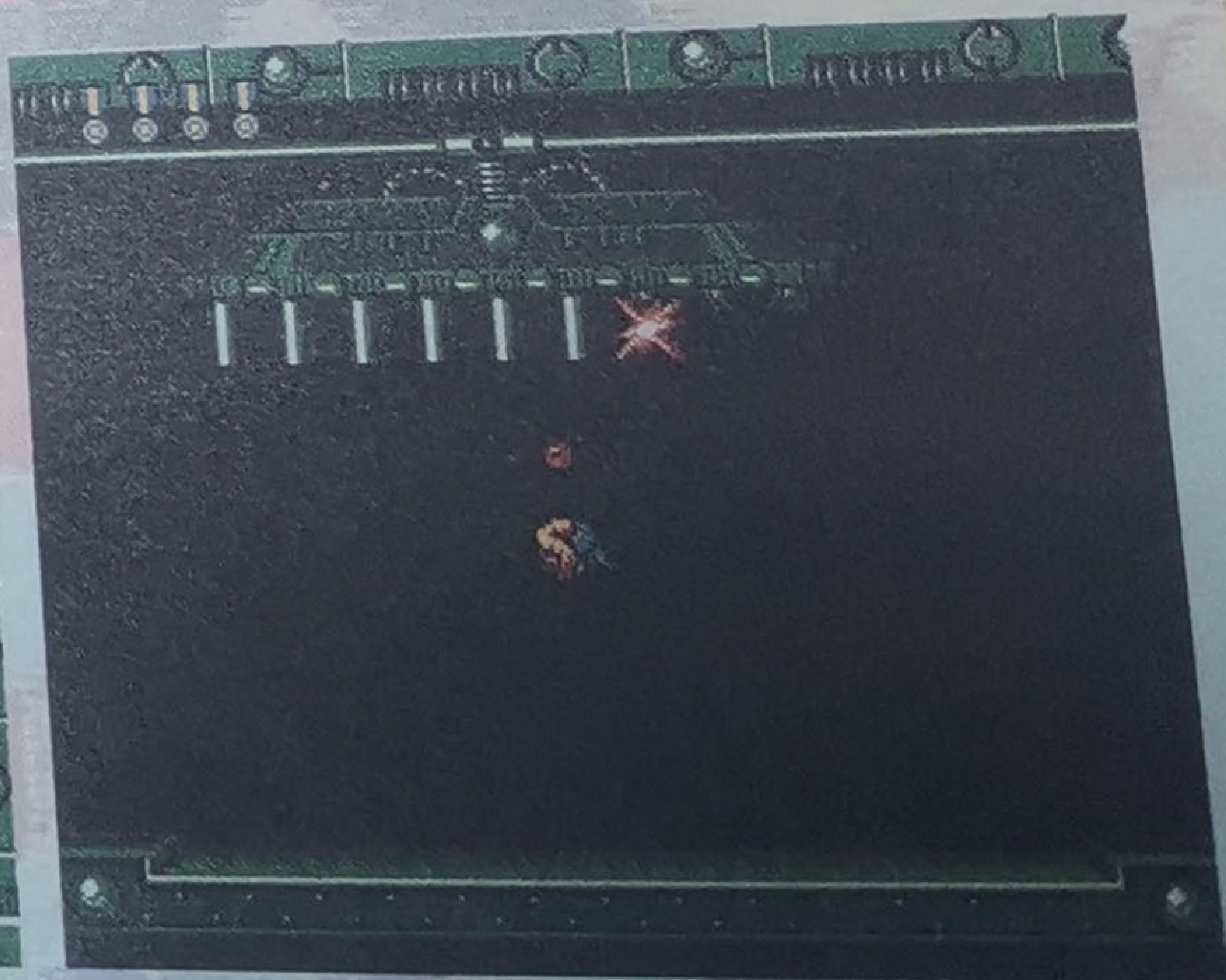
例外，比如在这个火炮处，如果开枪消灭它，延时会更严重，所以作者选择了直接跳过。向前走过两个水坑，上岸后会涌出大量的敌兵，此处是录像中的一个难点：为了减少延时，杀哪个小兵，杀掉多少，都很有讲究。作者在这点上做的非常好，经过多次调试选出了最佳前进方法，录像中几乎看不出有任何延时。

走过独木桥，本关的小BOSS机械螃蟹出现了，作者在打螃蟹的时候始终站在BOSS要害处的旁边，这样做可以使火力的效率达到最大。因为在整个屏幕中，最多只能有两发F枪的火炮同时存在，如果想在最短的时间内发射出第三发火炮，就要尽量使第一发火炮尽早消失，离BOSS越近第一发火炮消失的就越早，所以要靠近BOSS打。

消灭了螃蟹之后马上走到屏幕右端，一直走下去就可以轻松通过裂谷地段，第三关的最终BOSS出现了，对付它需要很好的操作：开枪必须保证每发炮弹都命中BOSS的要害部位而不能打到周围的四个紫色小球，并且尽量使火炮击中目标后散开的小火球也能够击中中心部位，要做到这点就需要玩家精密地控制人物在空中的轨迹了。几次跳跃发枪过后，BOSS还没来得及睁眼睛就又晃晃悠悠地沉入地下了。

第四关

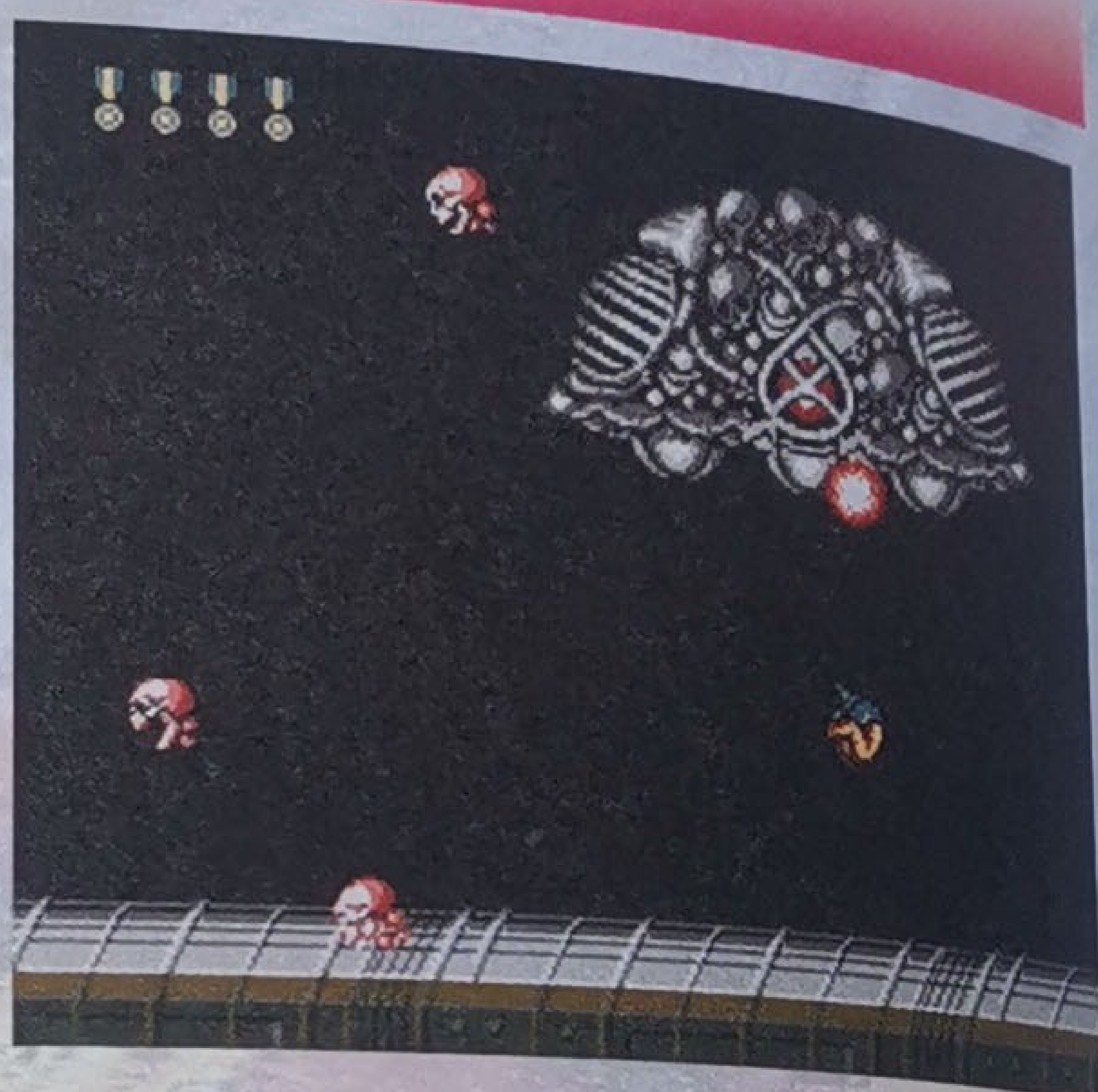




第四关是横板与纵版相结合的关面。在图示的这个地方要注意，从左边跳会比从右边跳更快，因为最后算下来左边少一个台阶。在自动上升的电梯上有一段强制卷轴行进的空余时间，这里就是录像中典型的“show time”了，作者在这里并没有做太多的花哨动作，不过这种通过火球在墙壁上的反弹来

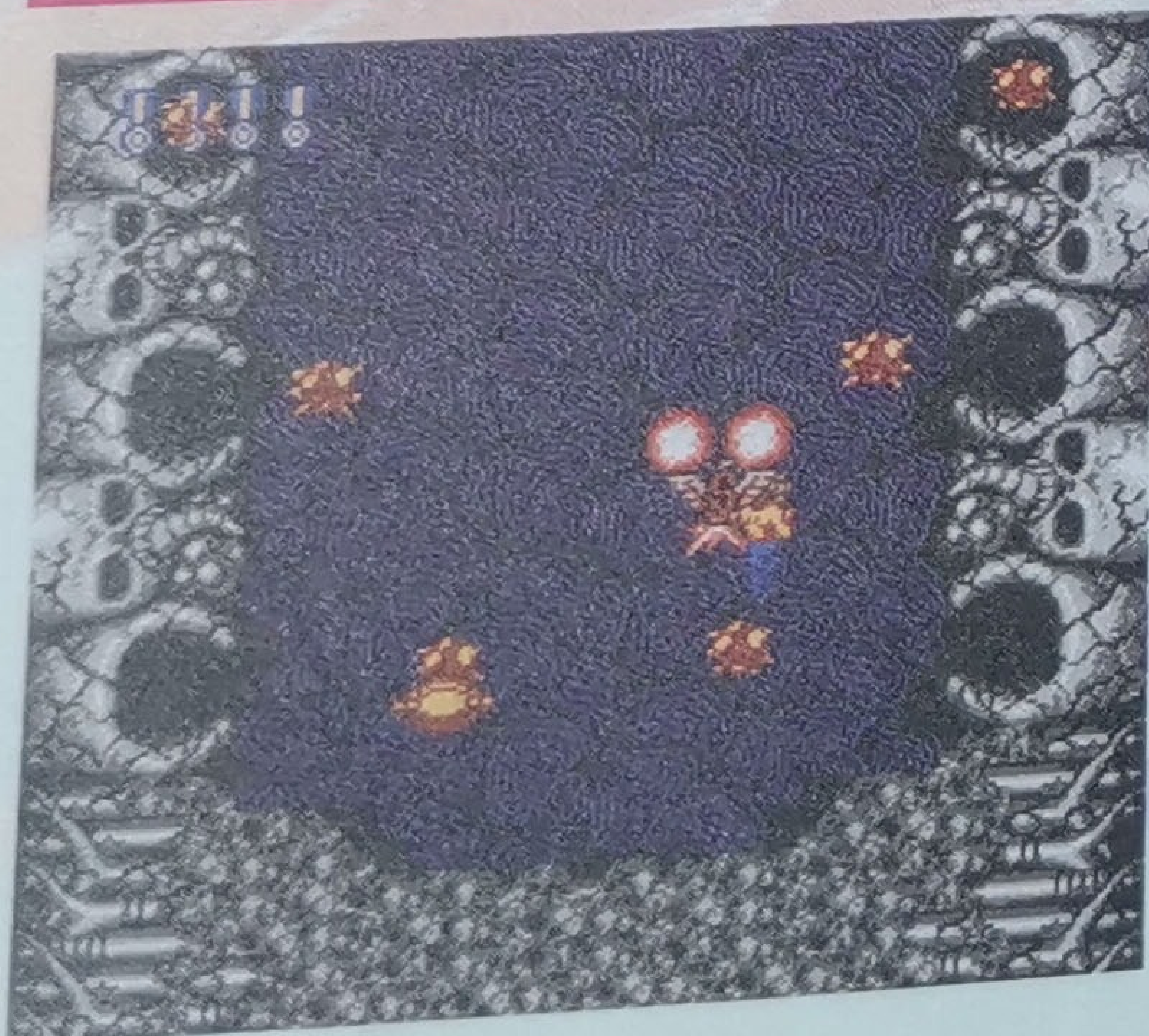
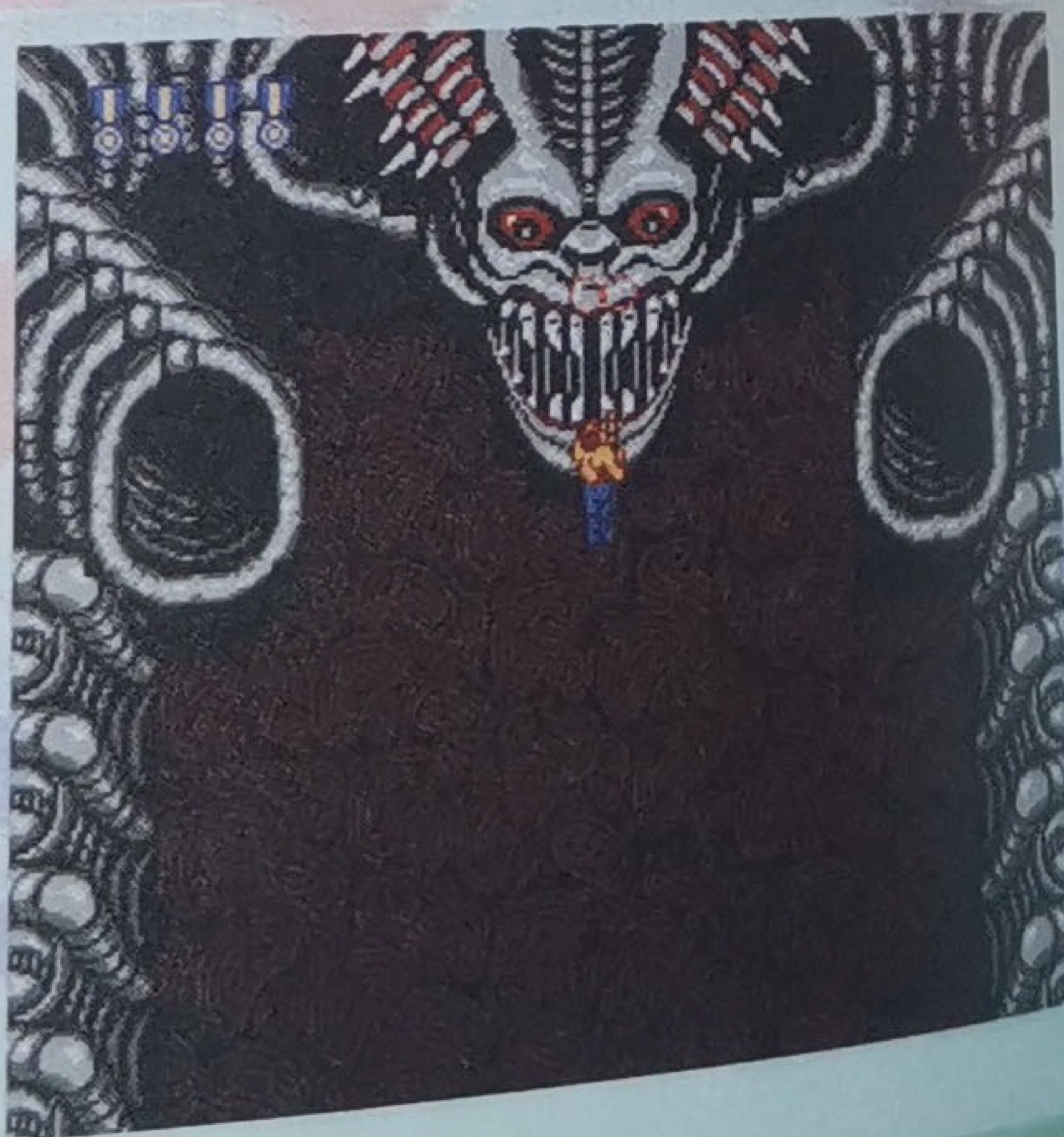
攻击敌人的玩法还是很有意思的。电梯升到顶，外形酷似电动牙刷的BOSS出现了，这里作者选择从右边的牙刷齿打起，这是因为BOSS在中间停下来之后是向右移动的，并且移动的速度比人物的移动要快，如果从左向右打,那么人物就要追BOSS，并且BOSS会离你越来越远，这样火炮运动的位移就要越来越大，这样不利于发挥火炮的火力效率。如果从右向左打，BOOS在中间停下来之后人物就会和BOSS处于相向运动的状态，这样火炮运动的位移就越来越小，效率自然就高，这和第三关的螃蟹是一个道理。

第五关

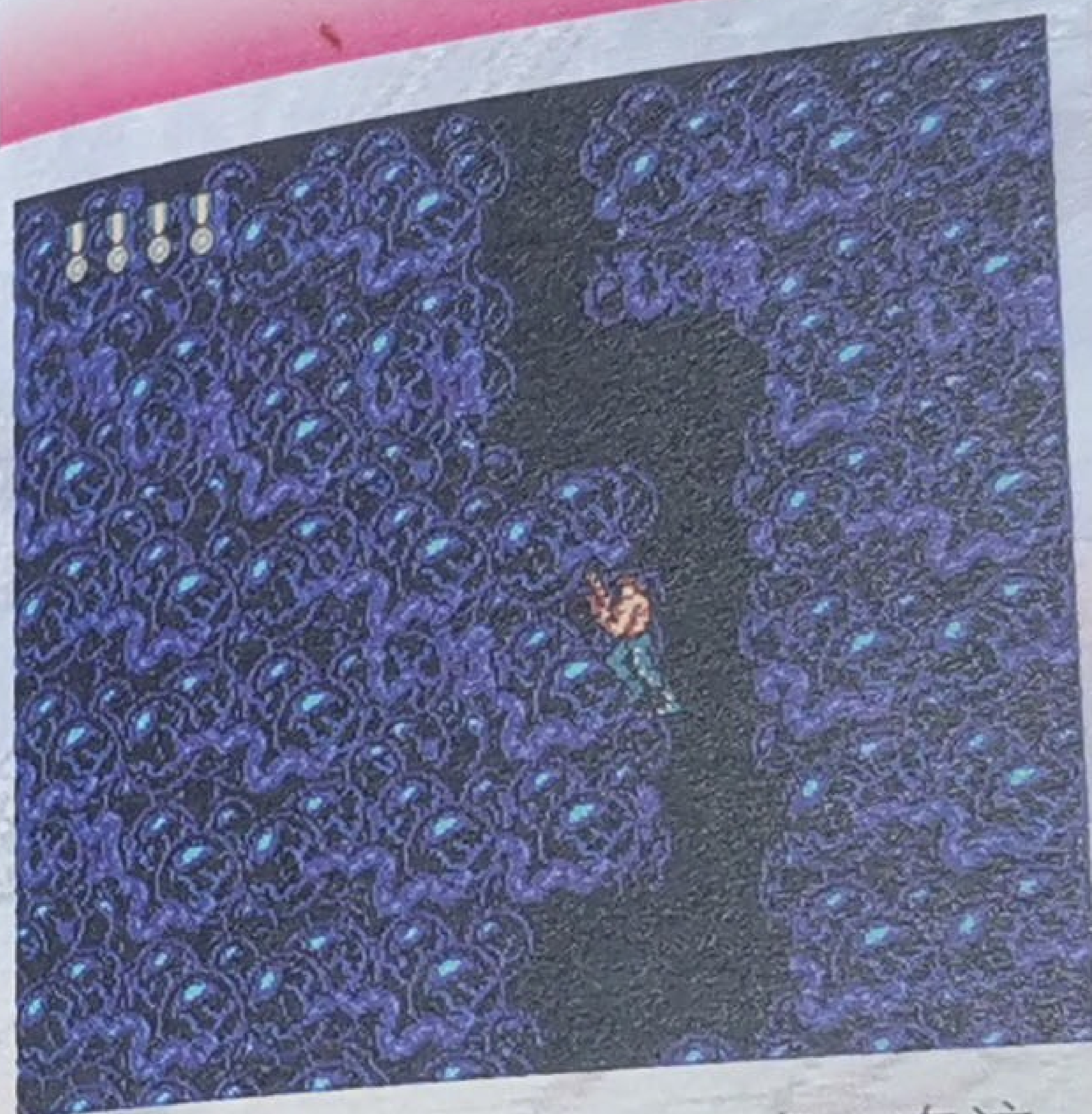
第五关有很多斜坡，需要不断地向上跳，但也有些地方需要在斜坡上跑上几步再跳，否则下一个斜坡跳不上去。这关的BOSS骷髅堆并不难对付，但要注意的是不要在它出现的第一时间就攻击它，只有在图示位置攻击它才会真正有效果，之前的攻击非但不会造成伤害还会导致它下降的速度减慢，这些信息都是通过查看内存地址而得到的，对节约时间很有帮助。F枪再显神威，仅一次跳跃的时间BOSS就被消灭了。

第六关

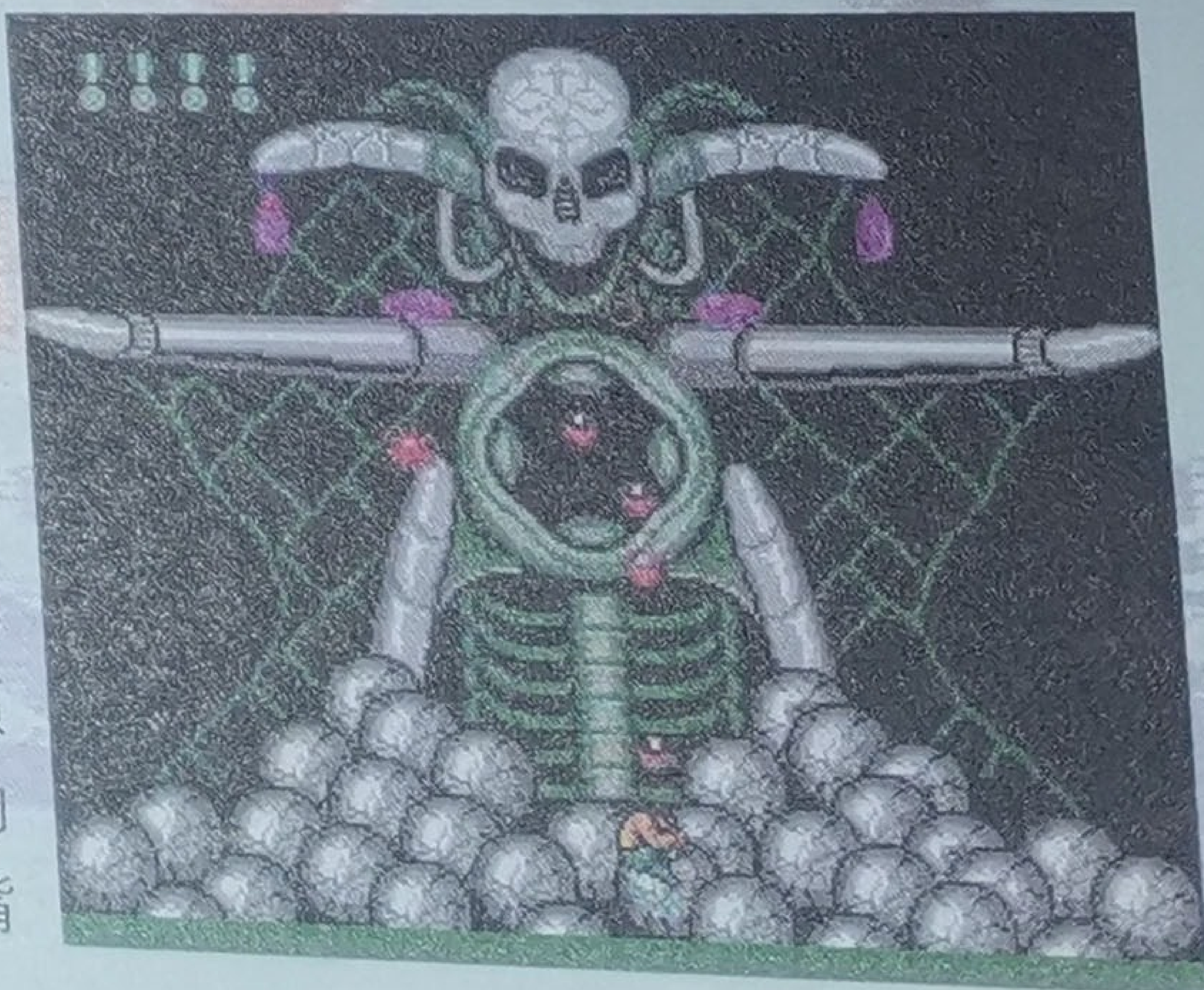
这一关有一个非常重要的任务就是换S枪。目前的武器状况是F+R，换上S枪后虽然武器的威力和速度都会下降，但在下一关，也就是下落的第七关中S枪会有非常重要的作用，之后会提到。在一段长长的两边都回冒出敌人的地段可以站在这个偏右的位置直线前进而无视周围的敌人。换完枪之后向前走，打掉一个门就可以看见BOSS了。开始的小BOSS要选择一个合适的站位：首先保证不被BOSS的子弹打到，另外枪口要紧贴BOSS，这样手里的S枪基本可以忽略无加速的劣势。大BOSS出现的时候，旁边还会有一条龙，这里不用管它，站位时要注意不要紧贴BOSS，否则会浪费开始时的几发子弹。

第七关



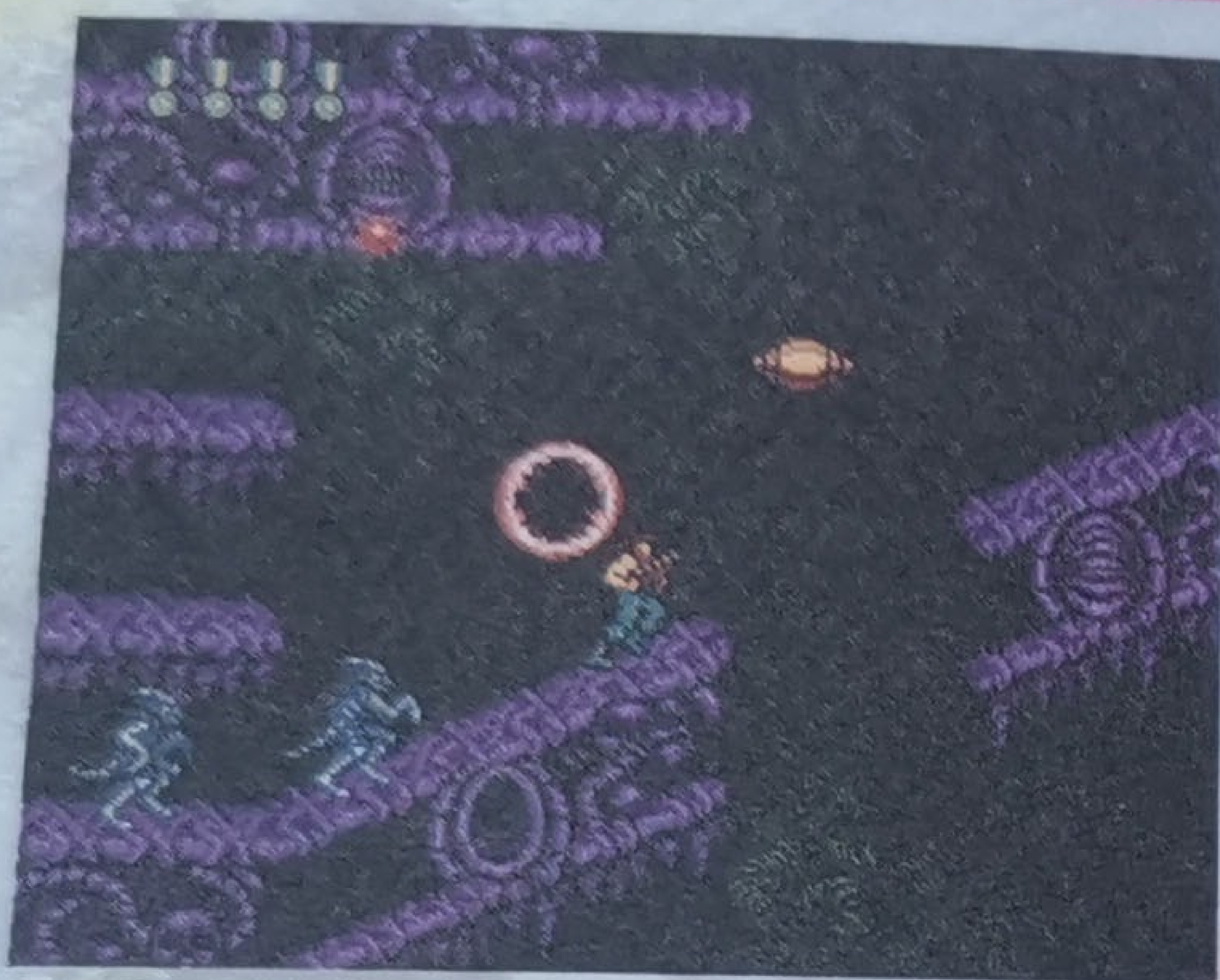
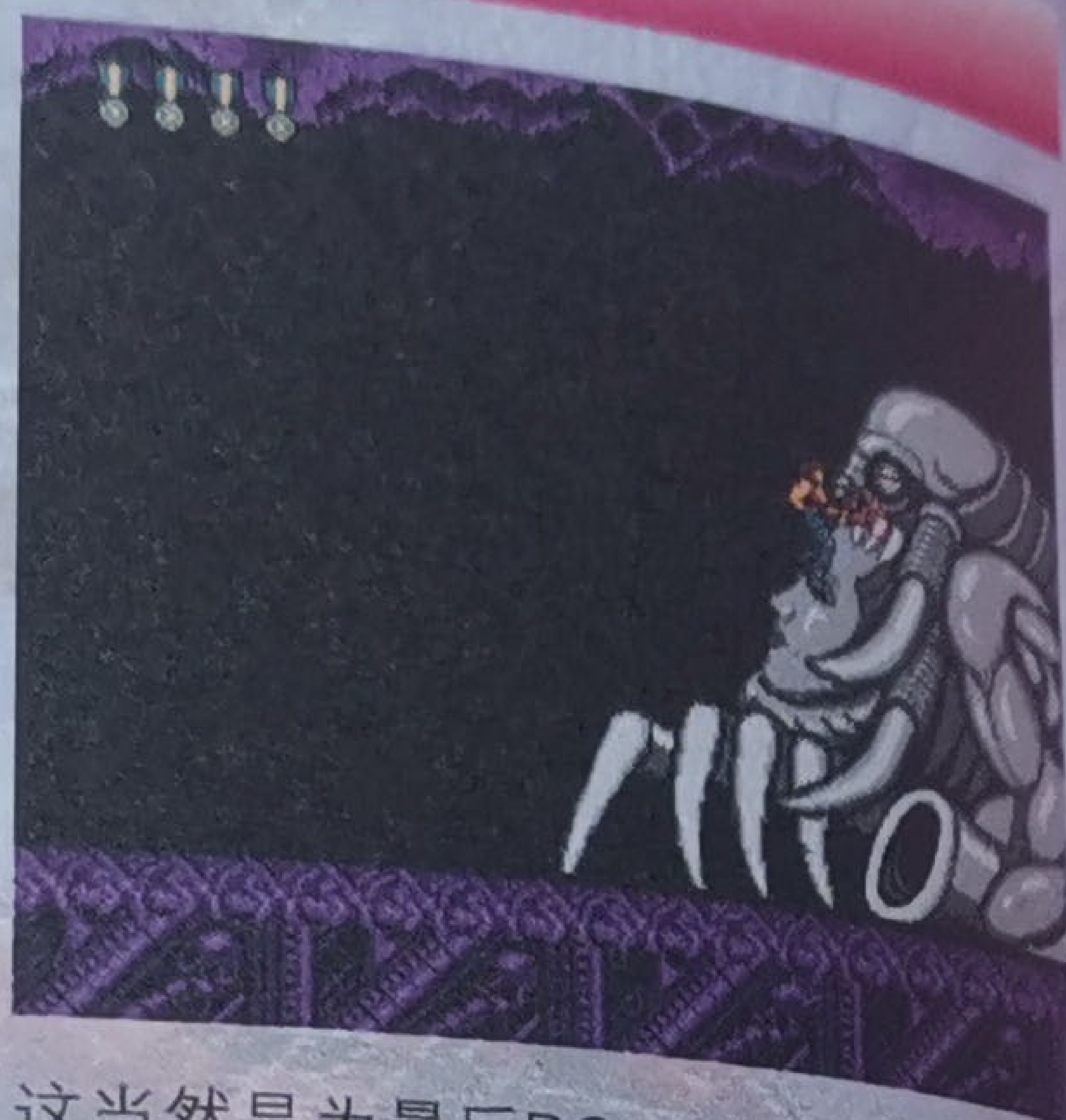


至此的战斗已经接近尾声，在这一关里英勇的魂斗罗战士义无反顾地跳入地底深处，逼近敌人的心脏部位。这种深深落下去的感觉在孩提时的游戏经历中曾给笔者留下了很深的印象，可以说是这种不顾一切地只身跳入虎口的精神给人带来的一种兴奋刺激的感觉吧。而第六关换来的S枪在下落的泡沫地段终于发挥了神奇的威力，相信熟悉魂斗罗的玩家都有这个经验：F枪是几枪才能打破一个泡沫，而S（或M）枪则是天生对泡沫有特效，在密集的子弹轰击下这些堵在路上的泡沫顷刻间就被消除干净。这里还有几个小BUG：1.向下走的时候在断崖处第一时间改变方向，人物的身体就会进入墙内，会节省不少时间，在这关后面的不少地方都可以用到这个BUG；2.一路向下，来到一个又长又直的通道，这里按住方向键“左+右+下”就可以实现主角成站立的姿势却垂直向下开枪，这样就省去了跳跃的时间，超高的子弹发射频率使人物几乎是垂直落地的。这关的BOSS经过测试后发现只有在它张开嘴



后人物的子弹攻击才有效果，所以在它张嘴之前可以先把胸前的这个会放出火圈的部位解决掉。F枪换S枪造成的时间上的损失主要在于六、七两关的BOSS战里，但赢回来的却是S枪带来的急速的下落效果，最后算下来当然是相当超值了。

第八关

最后一关开始后不久又吃回了F枪，这当然是为最后BOSS准备的。笔者个人认为录像作者在这里有一个失误，就是在图示的这个地方走了几步，其实这几步是可以避免的，改变人物之前的行走路线，走最下面的平台，用两次跳跃刚好可以从坡底跳到坡顶。不过由于这段时间非常微小，这个失误并无大碍。继续向前会来到一段平地，头上有机关不断向下压过来，这里注意在它压下来的时候尽量不要跳，因为有时会被它卡住而停滞一段时间。这段通道的尽头就是游戏的最终BOSS--睡美人。虽说是最终BOSS，但它的抵抗力却和它的名字一样脆弱，只要瞄准它的要害：上面的眼睛，几发火炮之后它就灰飞烟灭了。

作为一部求速的录像，笔者认为整个录像在策略上是无可挑剔的：最合理的枪械变换，最合理的路线选择。如果说这个游戏还可以更快的话，那么就是操作细节上的问题了，作者在总结时也提到过“个人感觉还可以有1秒左右的提升空间，但实现起来比较困难。”总之这是一部非常优秀的最速通关录像，至少目前它是世界上《超级魂斗罗》单人最快的通关录像。

独闯龙潭——魂斗罗 高难度单打 无枪一命通关

编语：本期街机录像专题请来的是EZ录像区的单眼佬，为我们展示街机版魂斗罗无枪一命通关和神话战士的低伤害通关录像。以“独闯龙潭”命名的魂斗罗录像相当精彩，单眼佬凭借熟练的操作让魂斗罗战士能够从容不迫地冲锋在敌人的枪林弹雨之中，最终达成了原始武器无伤通关的成绩。《神话战士》录像是单眼佬应我们的邀请所做，作为一款早期的动作游戏，《神话战士》对玩家的操作技巧要求很高，从录像中我们可以看出制作者为了做到尽可能低伤害通关而付出的极大耐心和毅力。



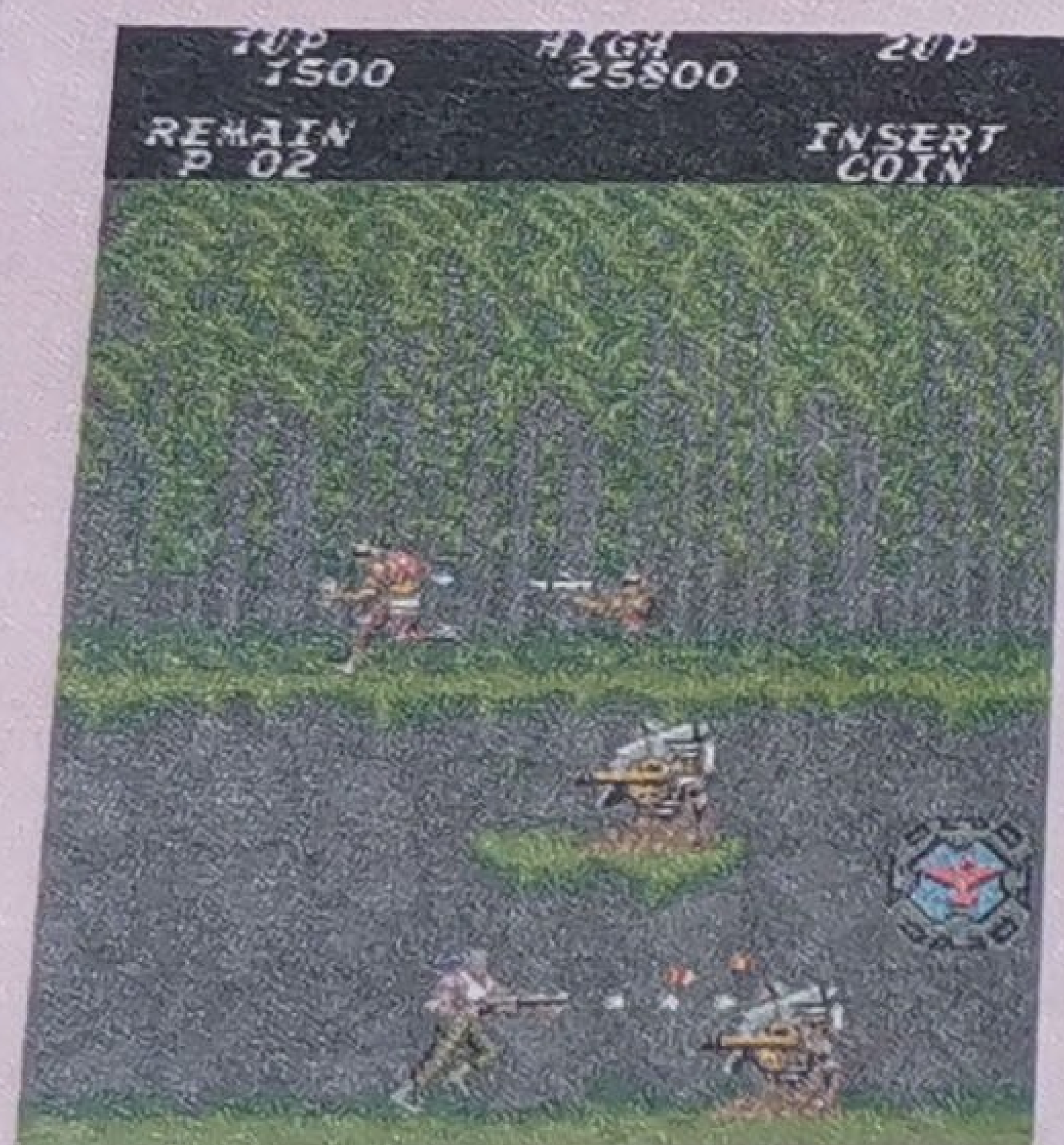


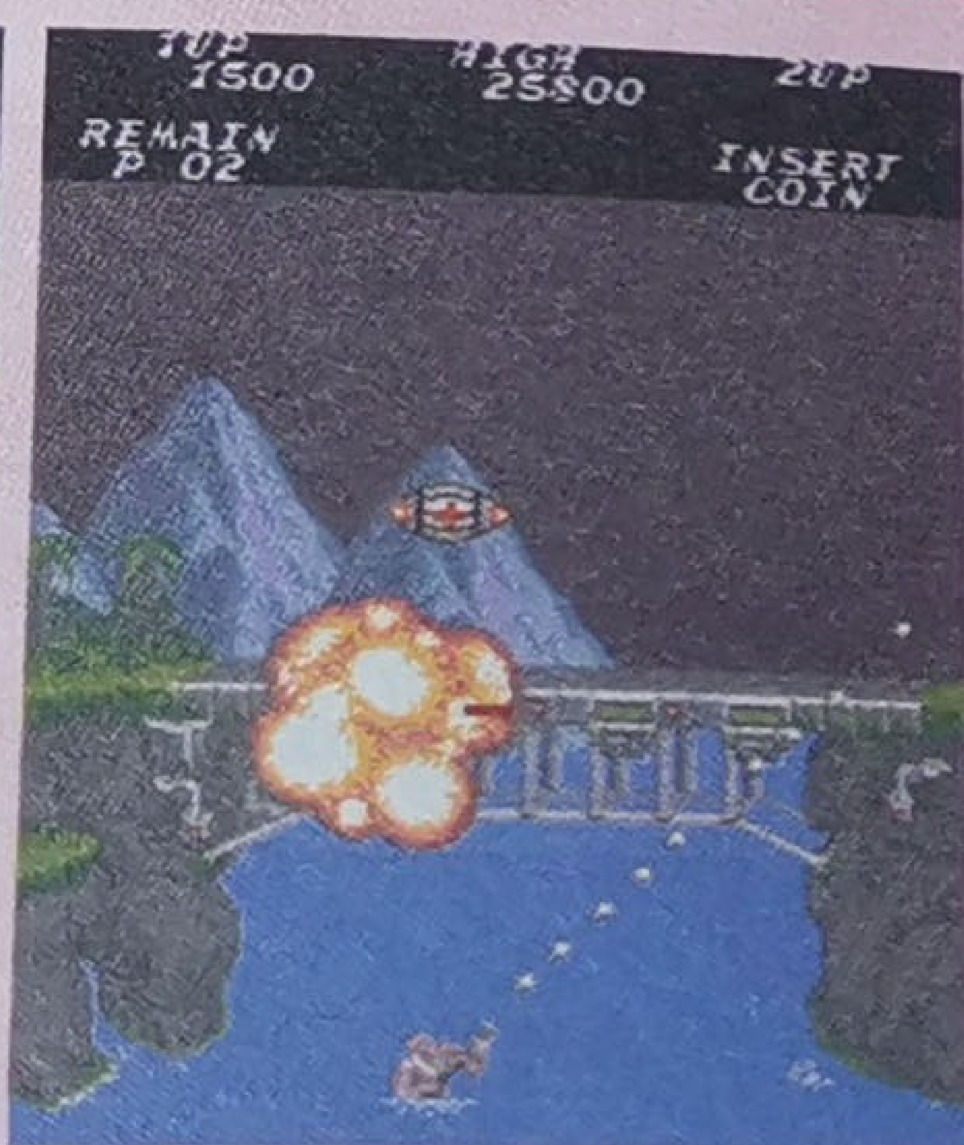
一个神秘的陨星坠落在了新西兰附近的加鲁加群岛。两年后的2633年，地球联邦政府获悉武装组织“红色猎鹰”在陨石坠落地点附近建立了军事基地，并意图利用陨石内的异形开发毁灭人类的兵器。为了阻止这个邪恶的计划，地球联邦海军陆战队派遣其所属的魂斗罗小队上等兵比尔·雷泽和兰斯·比恩前去摧毁“红色猎鹰”组织及其控制的异形生物。

街机版魂斗罗是整个Contra游戏系列的始祖，它的出现也开创了动作

射击类游戏的先河。在当时魂斗罗一经发售就给游戏界带来了巨大的震撼，其机台也迅速遍及了欧美的大小街机厅。不过在国内接触过街机版魂斗罗的玩家可能并不多，大家最熟悉的还是FC的移植版。街机版的魂斗罗只有五大关卡，FC版是将最后一关润色加工之后分成了最后的四关，其它关面里也有许多不同之处。总体来说街机版魂斗罗1人物造型比较大，看起来更真实一些，但流畅感要逊于FC，难度上也略高一些。本次录像选的是高难度（不是最高，最高难度第一关会死机……），“无枪”指的是从头到尾除了保险和快枪之外不吃任何武器加强道具，以下是笔者总结出的一些攻略心得。

第一关 登陆

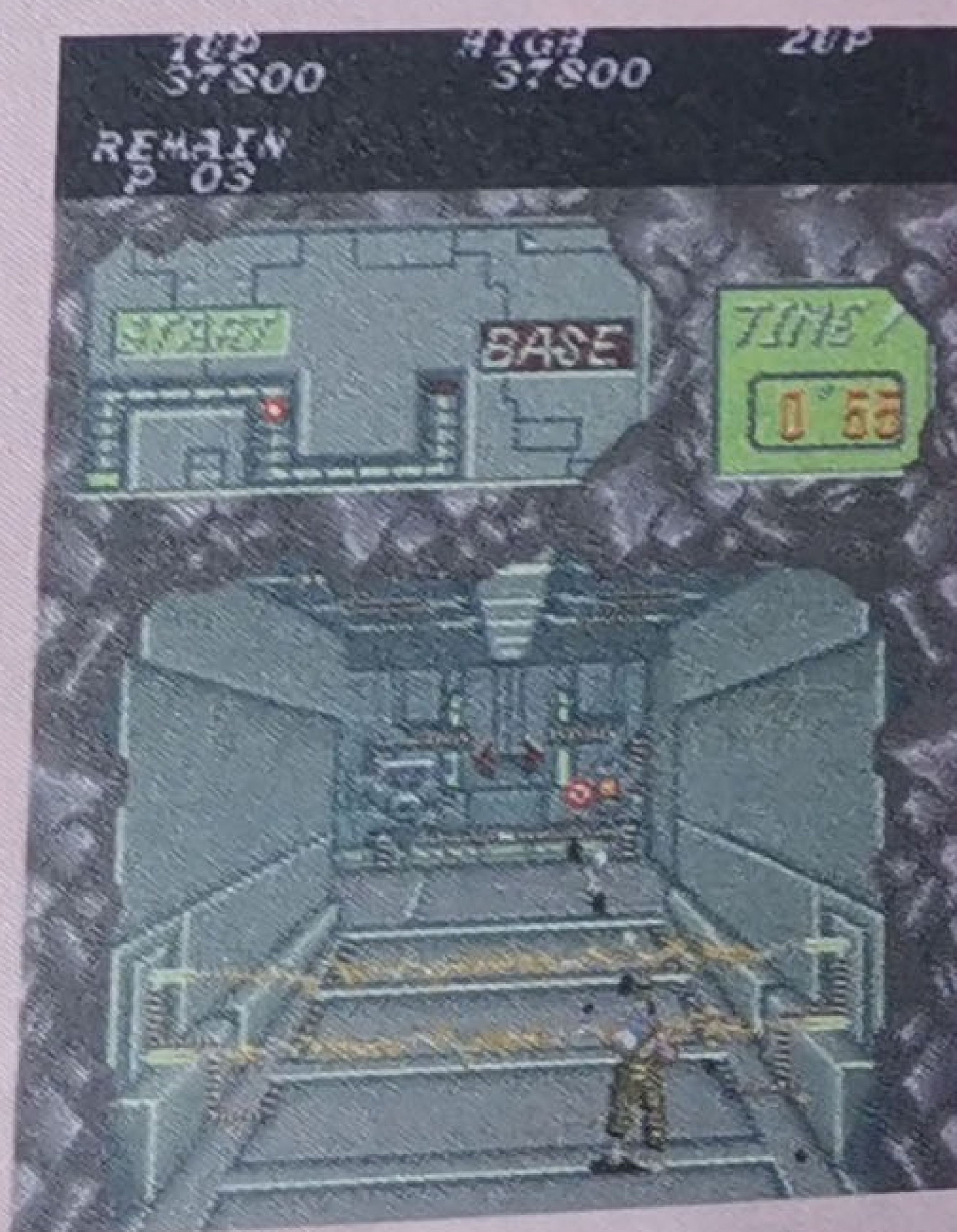




比较简单，刚开始不远有一座桥，不过桥上装了炸药，所以最好走水路。上岸后要注意地面和墙壁冒出来的炮台，前行到碉堡处注意先干掉楼顶的两个士兵和两门铁炮，然后把门炸开进入到内部。

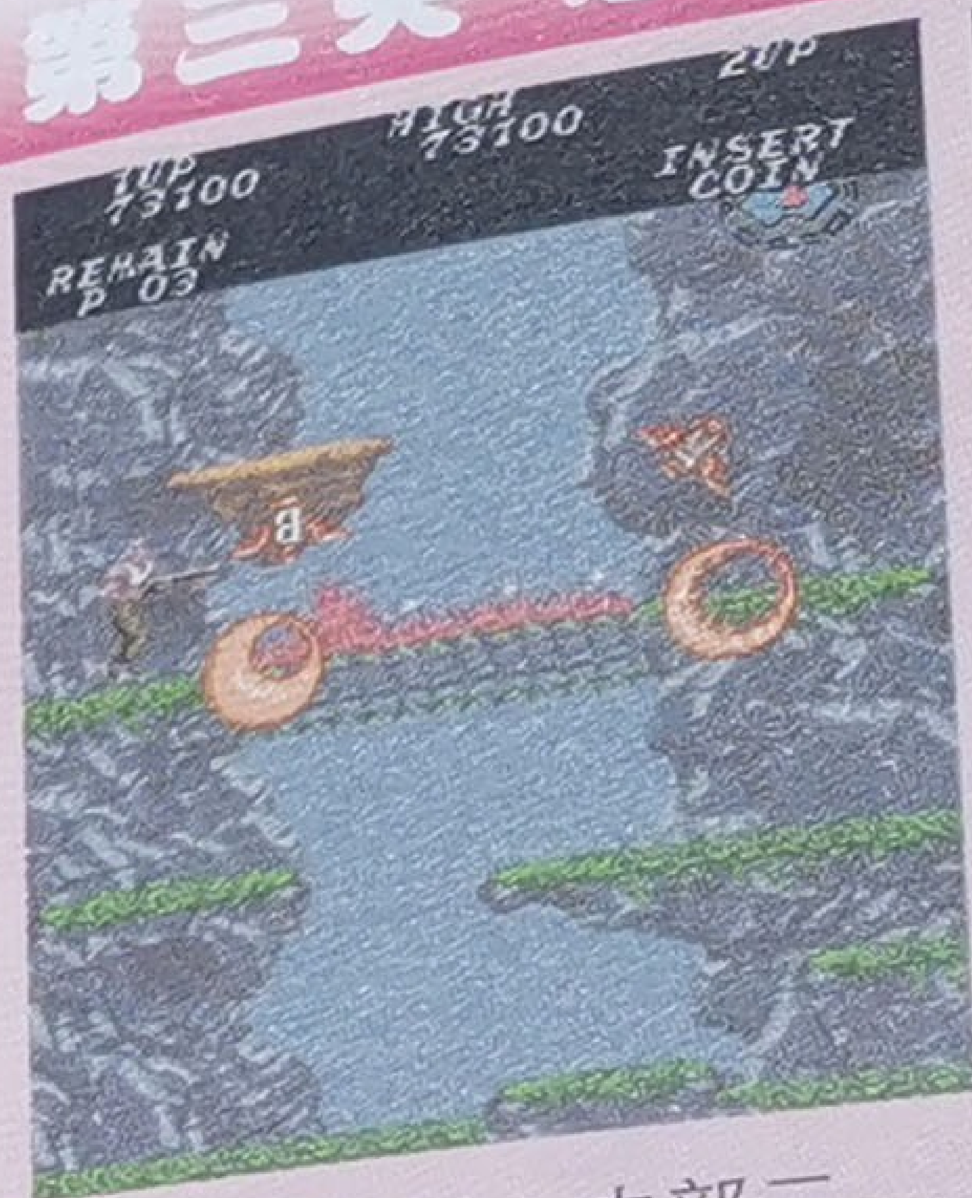
第二关 内部一

在这关会变成纵深射击模式，与FC版不同的是，不是所有房间里都要把墙上的核心武器打爆，在没有电网的房间可以直接走过去拐弯进入下一区域。这里最需要注意的是躲避子弹时尽量不要趴下，因为当子弹多起来时，你将连抬头的机会都没有，最好是跑跳来躲闪。BOSS是一只会放光圈的巨眼，不过在打倒它之前要先把两个三向炮台和掩体破坏掉才行，打巨眼只要站在中央开足火力就OK。





第三关 悬崖





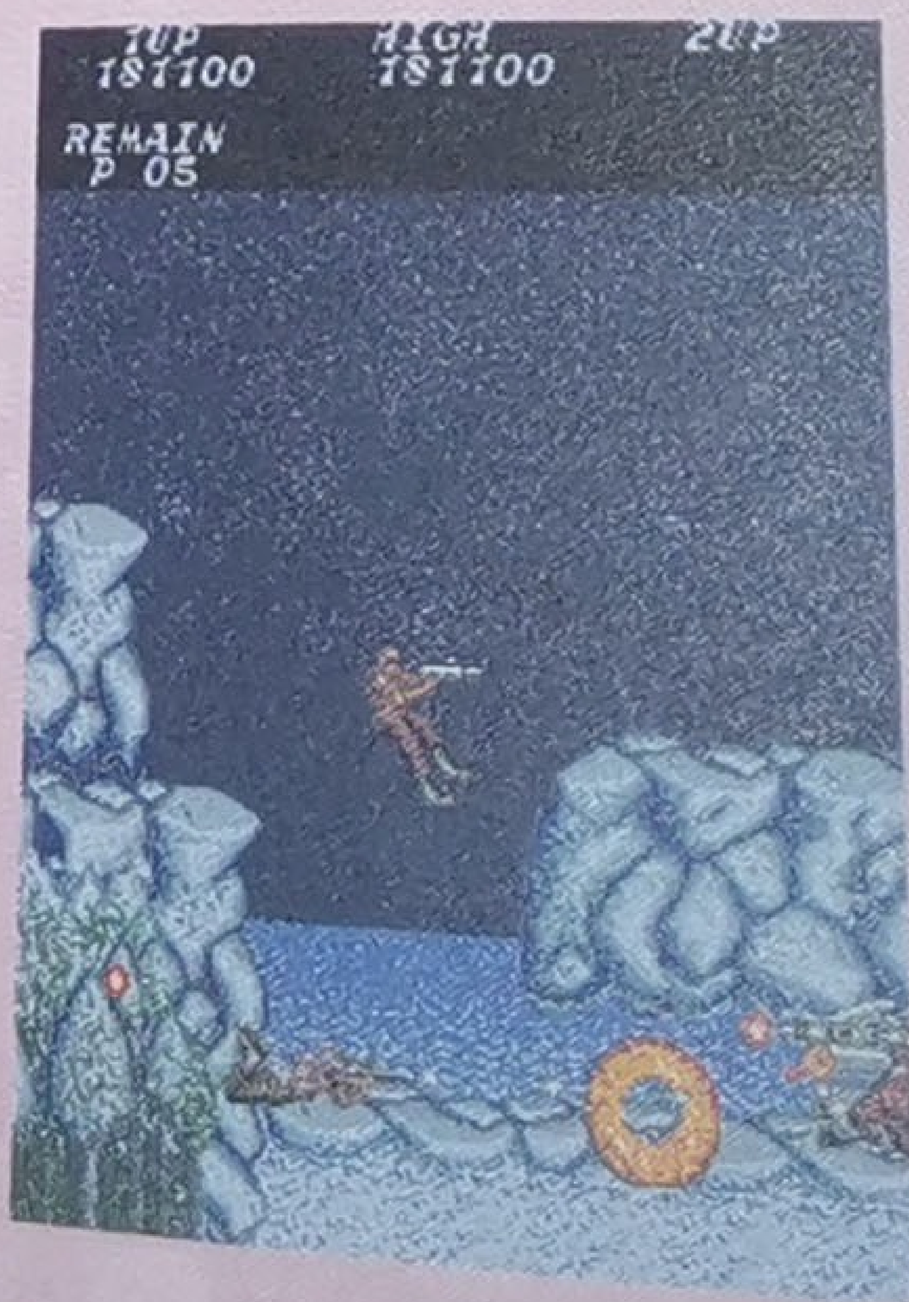
一开始先将头上三个敌人干掉，跳上去后下面有两个有红鹰标志的飞行物飞过，打下来可得到无敌护身B和子弹加速R，有了护身后要不管一切向上跳来节约时间。到山顶后集中打中间那排会自动关闭的炮管，再把顶头钻石形的机关打爆就能进入内部二。

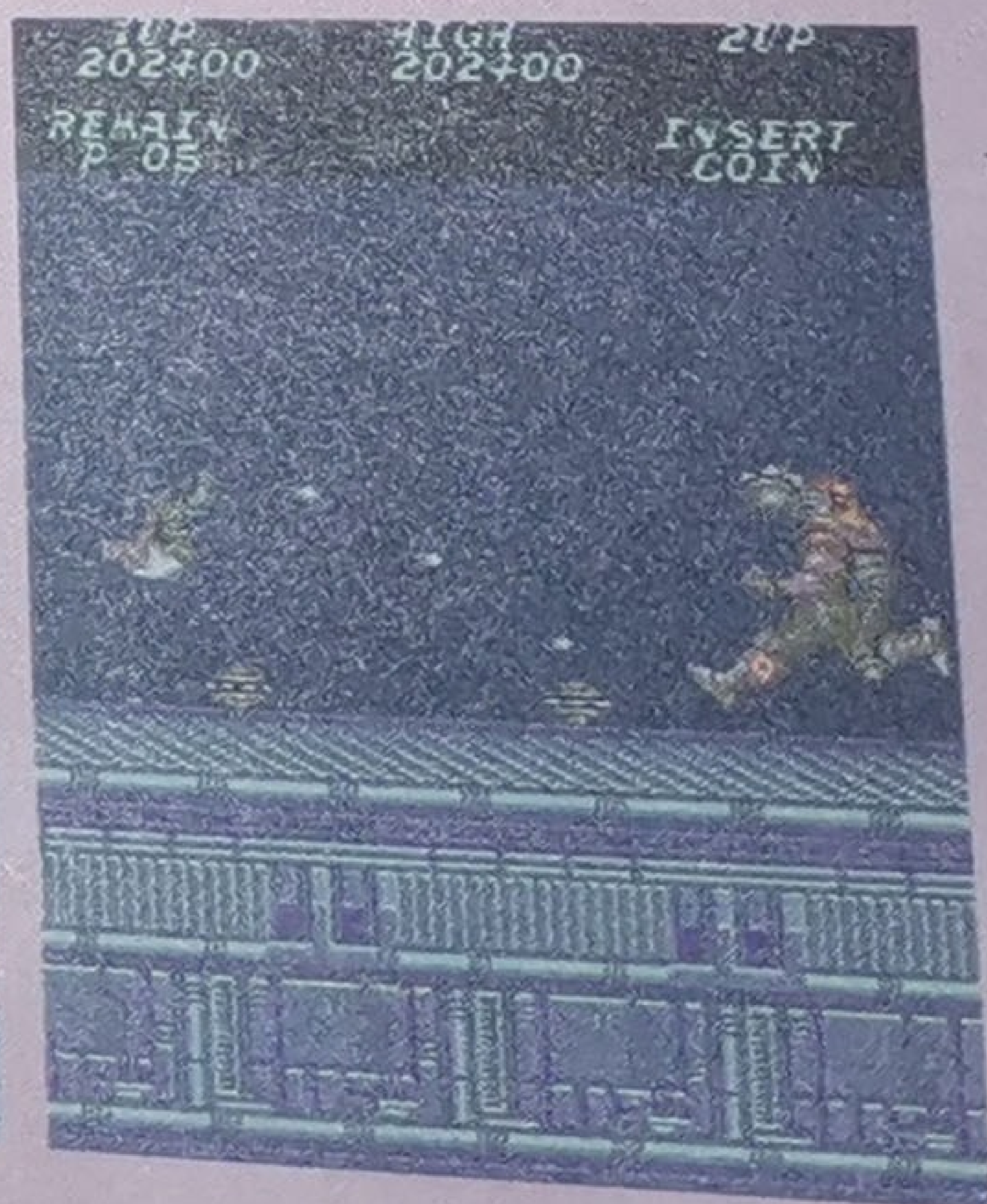
第四关 内部二



路程和内部一相同，小心点通过应该没问题。打BOSS时要第一时间趁着有隐身将中上那个三管炮解决掉，解决后小心两边出现的敌人，他们会开枪或跳下来撞你。这关的BOSS比较难打，主要是因为时间拖得越久泡泡出现的就越多，而且还要等BOSS的幻影重合时才能打。我得出的经验是，当重叠时马上跳起来打，这样会把一堆子弹送到BOSS身上，比站着打快很多，看准机会来几梭子就能解决掉。

第五关之一 雪山





从这关开始敌人数量会明显增加。第五关一开始也是趁着有隐身冲过去，在下台阶后敌人的两个高架机关枪这里需要特别注意，因为机枪的子弹但速度很快，贸然前行很容易被打中，一定要小心将其引出后马上卧倒再尽快将其消灭。经过湖边穿过丛林后，会遇到这关的BOSS——铁甲人1号。他的攻击比较单一，最多是连续扔两个飞盘，可以轻松解决掉。

第五关之二 管道





打败铁甲人1号后来到一个到处铺满管道而且喷火的地方，建议走上面。这里还有个有趣的bug，从下往上可以把开机枪的敌人一直打到天上。通过后遇见BOSS铁甲人2号，他比前一个聪明，花招也多了一些，一个不小心这里死人是常有的事。

第五关之三 核心

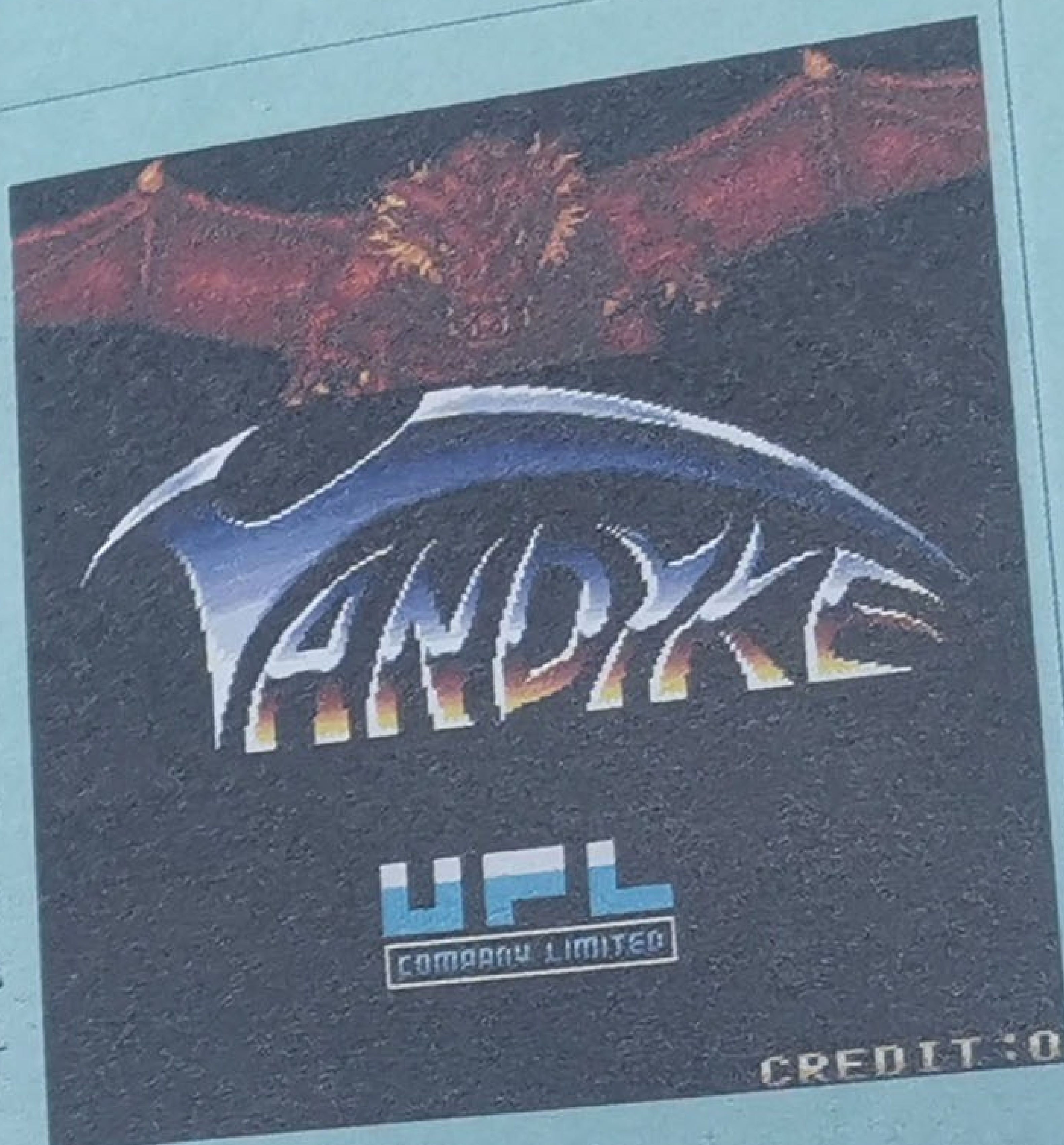


在第一管铁炮上空会飞来无敌护身，拿到手马上往前冲，冲到龙头下只管打龙头，干掉头部后不要以为通关了，还要把它的心脏打爆才算是真正的结束。在心脏周围有几个异形的巢穴，上下还有两个会吐弹的人面，需要先将人面打死，再把下面的巢穴干掉，然后贴着心脏向上打就可以同时攻击心脏部位和掉下来的异形了，这里可以说是录像过程中最惊险的一段。好在有惊无险，密集的子弹下心脏终于爆炸，基地也同时化为了一片废墟。至此，代号为“魂斗罗”的行动全部结束了，魂斗罗战士用他勇敢无畏的精神粉碎了敌人的阴谋，捍卫了地球的和平。

后记：

当年K社推出“魂斗罗”在日本的反应一般般，来到我国后居然引起轰动，在那个年代有谁不知道“魂斗罗”的大名呢。要是有人说不知道或者没见过，那他肯定会被人取笑是乡巴佬。而且当时还流行着用“魂斗罗”来衡量FC的十字键是否灵敏是否容易作出45度角的标准，这种现象还造成“魂斗罗”卡带的大卖，可以说是达到了一机一卡，以至于后来凡是沾“魂斗罗”名字的游戏都能卖到满堂红，象什么“空中魂斗罗”、“水上魂斗罗”都是当时红极一时的游戏。不过最让我感动的还是它那充满激情和动感的背景音乐，时至今天偶尔听听也会想起当年那种废寝忘食的地修炼游戏技术的快乐时光。童年，令人怀念的童年……

神话战士 单打一命通关



Vandyke（范戴克），也叫作神话战士，是UPL在1990年推出的纵版卷轴动作游戏。游戏讲述的是中古时代欧洲勇士范戴克斩妖除魔，为世界迎来和平的故事。此游戏的一命录像我早已做出，这次应邀制作了一个加强版，尽可能地把伤害减小到最低。目前的最好成绩是全程只伤一次，在最后乌龟BOSS那里挨了一下。将来如果能够达成无伤通关的话，我会第一时间发表在EZ录像区。

系统及武器说明



蓝转盘：从四种武器中随机选择，但如果手上有好的武器最好不要去碰，最怕选了个短剑，那就真的欲哭无泪了



黄转盘：有肉、飞斧、流星锤和加攻击力的手臂，有时耍耍也无妨



短剑：基本装备，距离短，可在身前呈扇形快速挥舞，威力小但能消除敌人发来的一切飞行攻击，例如火球、石头等



流星锤：距离远，威力小，特点是挥出后可360度旋转，最适合突围用



三刃飞斧：距离远，威力大，攻击面广，可连续打出2个，是最好用的武器



炸弹：距离最远，威力最大，还可以隔着围墙攻击远处的敌人，但在被敌人包围时难以脱身

各关卡流程

第1关 平原



刚开始只有短剑，所以要慢点来，特别是前面遇到的蛤蟆。中后段有很多木头滚下来，要小心躲避。BOSS是一只象身人，只会一次放3个火球，被打红了眼后会转着矛枪向你冲击（中此招之后会被秒），注意躲开这招就可轻松杀之。

第2关 坟场





这关有很多由战士变成蛇魔女傀儡的骷髅，小心不要被他们包围了。另外还有一些箱子会随机出敌人或食物，所以最好是站在它们后面来打开。BOSS是只蛇魔女，只要站在她面前等她的头发飞到身前，再垂直跳起攻击，如此反复可轻松过关。

第3关 城堡





这里要注意是那些手上有爪子和拿镰刀的敌人，被他们碰一下会造成重伤。躲过滚石后会遇见一大堆的蛤蟆，来到这手头上应该有飞斧了，这是打蛤蟆最好的利器。这关的BOSS最简单，在他出来时马上跑到他后面，这时就算闭上眼也能将他砍杀。不过这里将它打红了之后要放慢一下速度，因为只要他一死那些虫子就会爆，打快了很容易中招，一定要等没虫子了再打。

第4关 火山



来到这个遍布岩浆的地方，你需要的是留心脚下，特别是那些会移动的石块，一不小心就会掉下去减掉一半生命。BOSS前还有很多会兜到你后面进行夹击的眼球怪，这里要耐心地放慢速度来打。BOSS是一条骨头蜈蚣，站在下面慢慢躲闪它吐出的火球，打败它不成问题。

第5关 迷宫



这一关通道比较狭窄，还有一些死胡同，如果不熟识路而走慢了，就会有一个龙头出来，碰上了满血也会挂的，所以尽量不要走岔路。迷宫的中央是两只肥胖的飞龙，最好拿炸弹走到顶部向下打，当它们在两边喷火时只要站好位置，火是烧不到你的。

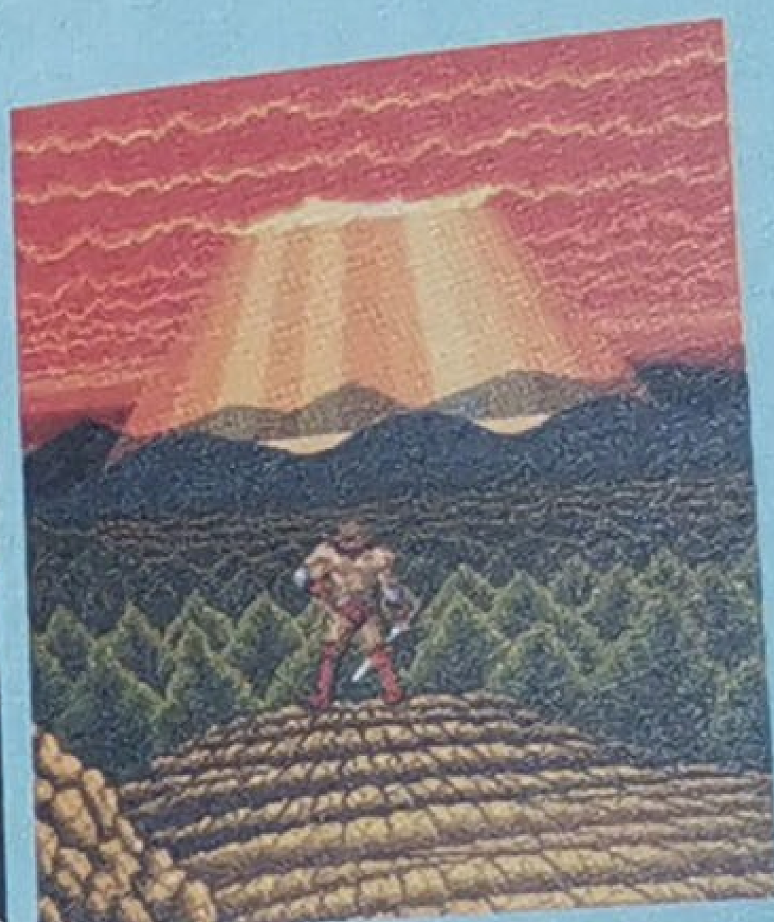
第6关 石头城



和上一关相同，也是属于迷宫类，不过这关敌人比较多，要小心应付。BOSS是一个超大的南瓜状的石人头，可移动范围很小，我们可以慢慢走将它引出来，然后站在小路里，它是下不来的，只要跳起躲开它吐出的石头，就可以将它折磨死。

第7关 老巢





最后的一关，敌人虽然不算多，但为了提防它们从两边冲出来，最好是走走停停，打倒一批再走，尽可能保持满血到最后。最后的BOSS是依附在龟壳上的4条龙，我的方法是先将上边的两条快速的解决掉，然后再打下面的。躲避火球时不能垂直跳，一定要迎着它跳才能躲过去。还有一个比较安全的方法，就是在上来前先换成短剑，然后站在顶部的中间，面朝下不停的砍，不但能砍火球还能砍到龙，砍死两条后再慢慢走到下面两条龙伸不到的地方继续砍。龙被消灭后，范戴克站在山顶看着初升的朝阳，世界终于又迎来了和平。

后记：

这个游戏在当时并不是有太多的人玩，主要是游戏不出名和画面不够亮丽，虽然如此但仍不失为一个好游戏，相信也有和我一样喜欢这个游戏的朋友吧，谨以此录像来怀念那段美好的游戏时光。

文/三个火枪手
责编/罗萨

游戏拾零



上期的游戏拾零在下犯了一个不小的错误，那就是神游根本就没在2004年推出马祖拉的面具的汉化版，谈起犯这个错误的原因，自然是自己没有深入去挖掘游戏的信息，误把搜索到的消息当真，深感惭愧。在这里向各位读者表示歉意，也向EGCHINA上提出问题的朋友表示感谢。NOW，还是看看这期回忆的一些游戏吧。

Fc系列



B计划 B-Wings

● 发售日：1986.06.30 ● 机种：FC ● 厂商：DATAEAST ● 类型：STG



小时候非常喜欢玩B-Wings这个游戏，在很多的合卡当中都会发现这款游戏的身影。不过当时却不知道这款作品是出自大名鼎鼎的DATAEAST之手，这老人家可是昔日的知名厂商，自然是出手不凡。对于一款纯粹的射击游戏来说，B计划的剧情已经可以忽略，这款游戏吸引人更多是源于它丰富的武器选择和隐藏要素。

相信玩过此作的玩家应该都会记得游戏开始时的武器选择吧，多达10种的初始武器绝对是当时可以选择武器的游戏，虽然表现力一般，但是每种武器都是特点鲜明，铅球（hammer）应该是初级玩家的最爱吧，也许是两个球绕着身体转来转去会带来安全感吧。其实只要深入地玩一下这个游戏，就会发现实用的武器不仅仅是铅球哦，在BOSS战中，DYNA和FIRE都是不错的选择，甚至可以秒杀某些BOSS，JUMP也在很多场景起着不可替代的作用，熟悉地运用各种武器可以说这个游戏通关的诀窍。这款游戏多达30关，除了1和30的BOSS是独一无二的，其它BOSS都是有规律重复着，不过游戏的BOSS都比较好打，找到他们的运动规律后即可轻松获胜。

说完武器，本作的隐藏要素也是蛮多的，首先是在隐藏武器上，现在发现的就已经有三种了，比较常见的应该是铅球环绕发射绿色武器那个，其它还要等待朋友们去发掘。在道具上，也有许多小时候比较迷惘的东西现在也都知道是做什么的了，游戏中有增强防御的道具、加命的道具、跳关的道具，这些元素加在一起构筑了B计划的游戏世界，这款20多年前的游戏虽然简陋，却拥有丰富的内容，值得我们为其探索。



脱狱 Datsugoku: Prisoners of War

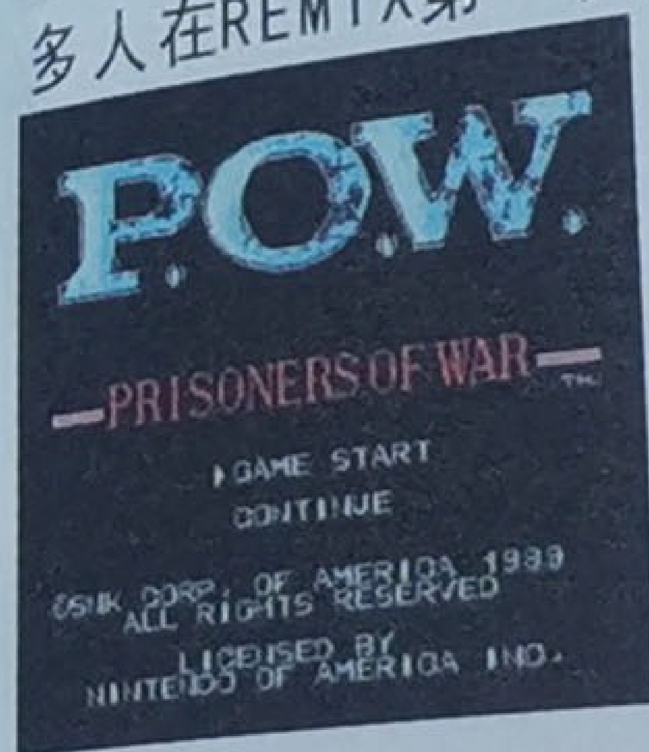
● 发售日：1989.06.30 ● 机种：FC ● 厂商：SNK ● 类型：ACT

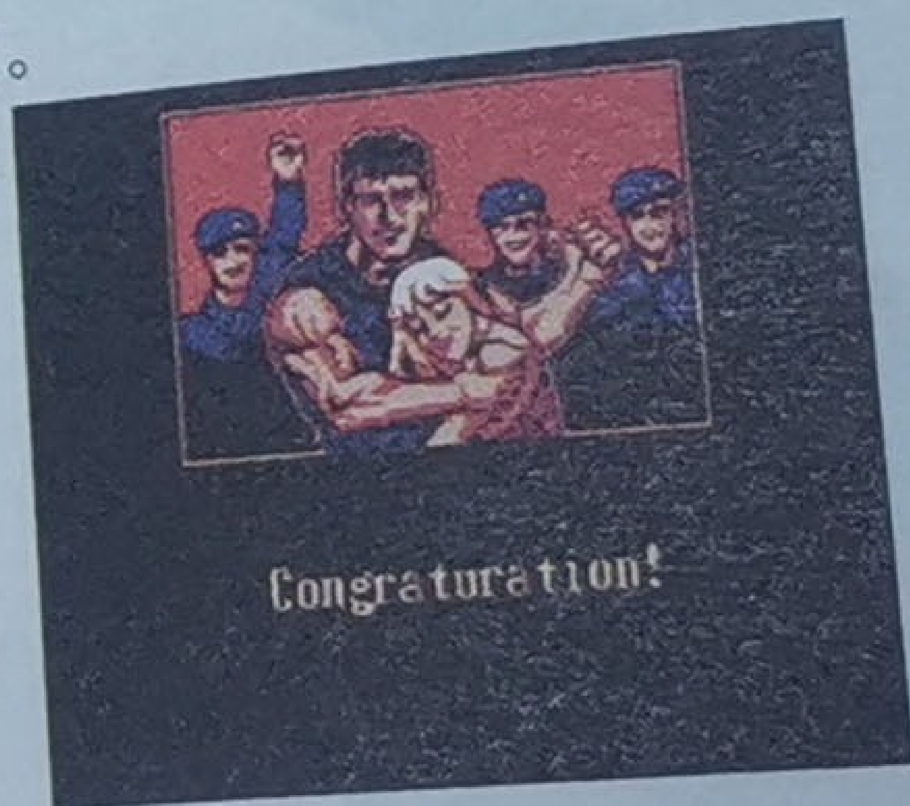


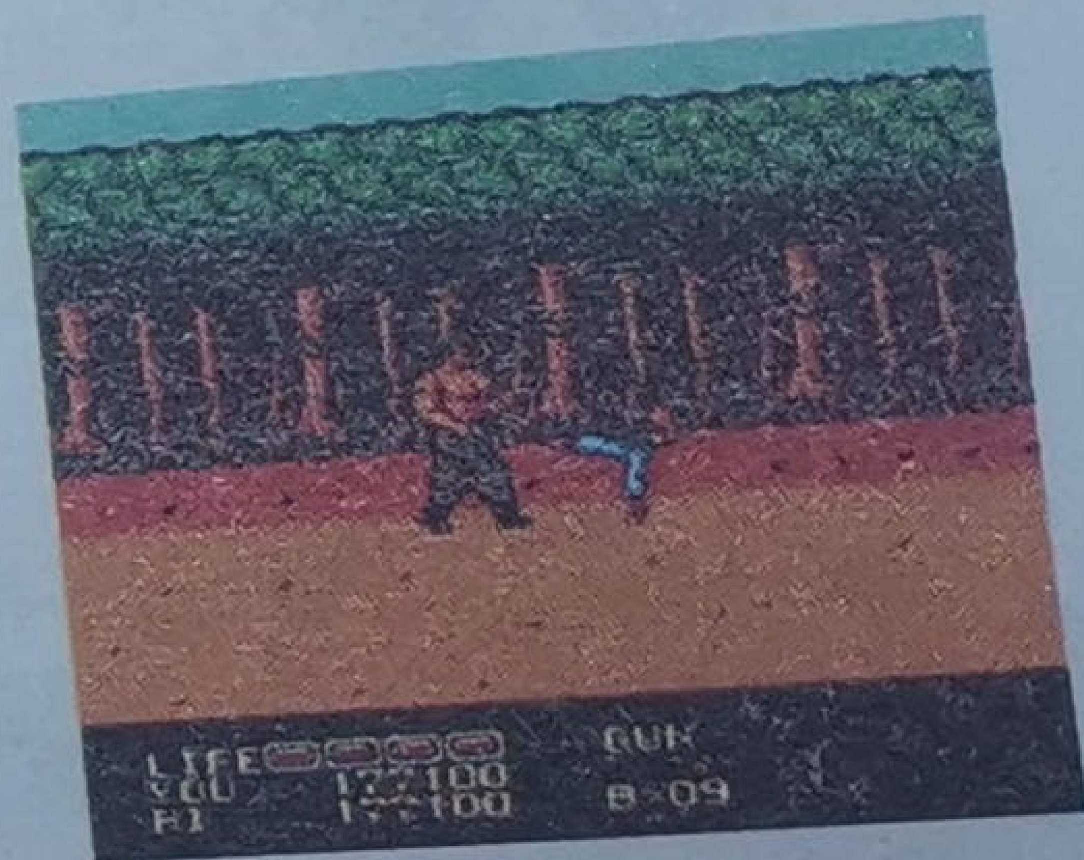
相比于“史高飞”等人充满技术含量的越狱而言，SNK的脱狱就显得原始多了，游戏中的主角完全是用暴力说话，在开始之前你必须熟悉主角的技能，否则是很难打穿这个游戏的。主角有四种基本技巧，分别是刺拳、拐手、踹击和飞脚。这其中值得注意的是飞脚（方向键+AB），其发动时主角处于无敌状态，灵活地使用它是穿版的基础。

游戏的节奏并不快，手感比较出色，角色的动作虽然稍显缓慢，但在习惯之后却能体会到这种设定给游戏打来的技击快乐，在游戏中，玩家需要面对许多不同的敌人和机械，这其中自然也有一些道具的支援，这其中最实用的就是铁拳套，一套在手，玩家的刺拳威力大增，一双铁拳头可以说是无往不利。还有许多可以从NPC手中夺得的武器，这些武器都丰富了游戏的打法。

脱狱的难度并不低，在游戏中，往往要利用地形障碍来隐藏自己背后的缺陷，如果没有障碍保护，就要在运动战中寻求个个击破，在战斗中熟悉了这些技巧，游戏的难度就会降低不少。作为一款80年代末期的动作游戏，脱狱的流程显得短了一点，不过出色的手感还是给游戏加了不少的分，而游戏的音乐也是这个游戏的亮点之一。至今还可以看到很多人在REMIX第一关的BGM。







Md系列



海豚冒险2 Ecco: The Tides of Time

● 发售日：1994.08.25 ● 厂商：SEGA ● 机种：MD ● 类型：ACT

惊艳、华丽、如梦如画。它是如此的美丽，以至于每当回想起来，我们都不惜洋溢之情来赞美它。而当我们真正玩到这款游戏，看到那种醉入人心最深处的湛蓝，看到那一个个我们曾经无限向往过的海底世界的场景，那些色彩绚丽的海草、珊瑚，形色各异成群游荡的小鱼时，我们又会感到其实一切的赞美的词汇都无法表达出自己心中的那种感受。此时此刻我们心里想的恐怕只有一件事，那就是跟随这只海豚，在海底穿梭，跃出水面，感受阳光、深海，还有那种自由的快乐，感受它给我们带来的一切。



惊艳、华丽、如梦如画。它是如此的美丽，以至于每当回想起来，我们都不惜洋溢之情来赞美它。而当我们真正玩到这款游戏，看到那种醉人心最深处的湛蓝，看到那一个个我们曾经无限向往过的海底世界的场景，那些色彩绚丽的海草、珊瑚，形色各异成群游荡的小鱼时，我们又会感到其实一切的赞美的词汇都无法表达出自己心中的那种感受。此时此刻我们心里想的恐怕只有一件事，那就是跟随这只海豚，在海底穿梭，跃出水面，感受阳光、深海，还有那种自由的快乐，感受它给我们带来的一切。

即使是现在看来，MD的《海豚冒险》系列也是让人惊叹的，游戏展现出来的那种在海洋中遨游的美妙感觉让人沉醉，海底中的海草、礁石、珊瑚和宝藏有如神工雕凿一般，绝高的游戏画面曾经征服了无数人的心。美，真的太美了。MD的海豚冒险1《Ecco The Dophin》开创了一个全新的经典系列，而两年之后的续作海豚冒险2代《Ecco: The Tides of Time》则更是将这个系列推向了顶点的高度。它的画面效果与1代相比有了更进一步的提高，说它是MD上画面最绚丽的游戏并不为过。海豚冒险2继承了1代的所有经典要素：通过超声波来探测地形，寻找出路，通过冲刺来攻击敌人，体力槽和空气槽的限制，利用一些道具来解开谜题等等，当然超高的难度也一同被延续了下来。魔球是这一代添加的一种重要道具，它可以使海豚变化成海鸥、水母甚至是鲨鱼等形态，让我们得以在深海之上的蓝天中展翅飞翔，而巨大的蓝鲸伙伴也会在某些关卡出现。在总共的32关里，除了海底世界外，还出现了外星星系和独特的3D立体关卡。《海豚历险》的确是MD上画面最美，意境最棒的游戏。当年游戏店里的大屏幕演示总是能聚集大量的人气，以至于很多玩家只要拉着父母去店里看看这款游戏的展示就可以轻松购得MD主机。



游戏秘技

★选关以及音乐测试：游戏中让海豚转身，在其面对屏幕的瞬间暂停，输入A\B\C\B\C\A\C\A\B

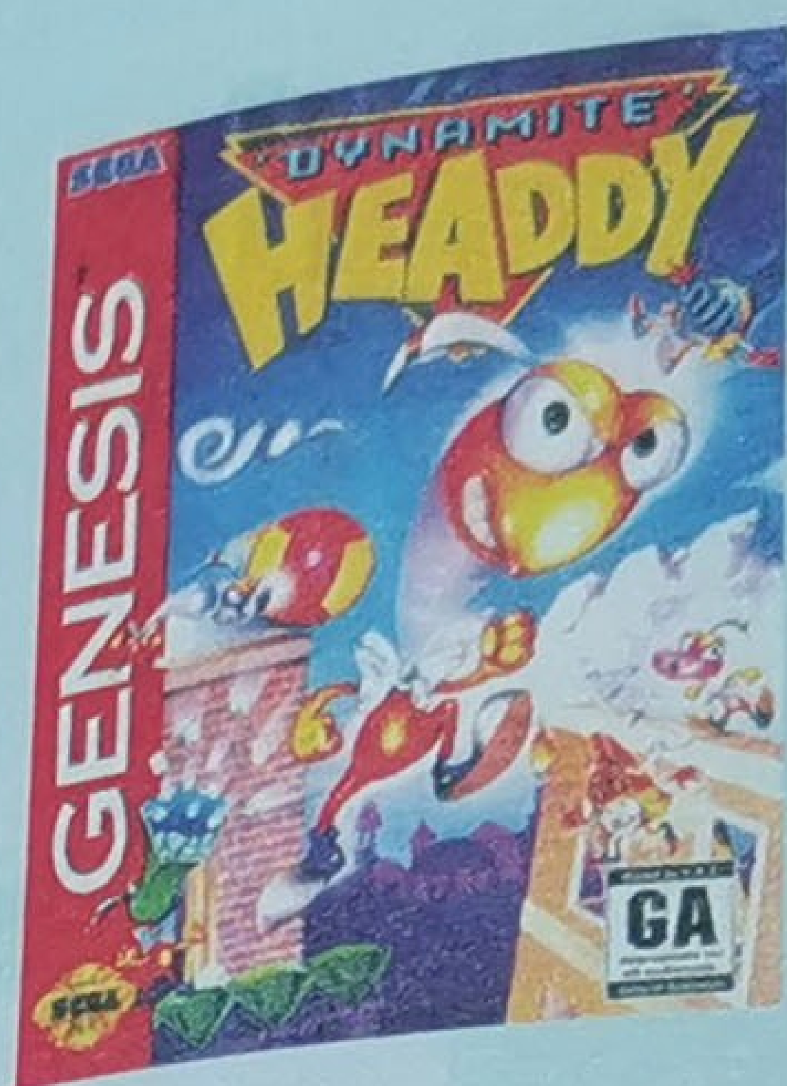
★无敌：游戏中让海豚转身，在其面对屏幕的瞬间暂停，输入A\B右A\C\A下A\B右A



蚂蚁战士 Dynamite Headdy

● 发售日：1994.08.04 ● 厂商：SEGA ● 机种：MD ● 类型：ACT

当初财宝公司的社长前川正人因为自己对动作射击游戏的痴迷，意识到了自己同SEGA的游戏理念有着命运般的契合感而在游戏市场相持不下的两大阵营中毅然选择了世嘉的Mega Driver。也正是这个选择让今天的Treasure披上了一抹绚丽但伤感的异色。它推出过许多绝世经典的游戏，但却始终无法摆脱商业上失利的阴影。



1994年是财宝公司踏入游戏界的第二年，在《麦当劳》与《火枪英雄》之后，它又为MD开发了第三款动作游戏《蚂蚁战士》。主角使用头部攻击的怪异设定让人耳目一新，游戏开场时下坠的飞船和众多蚂蚁奔跑的情景再次证明了财宝对硬件的卓越驾驭能力。可以说《蚂蚁战士》是MD上是难得一见的清新之作，在这款作品里财宝公司再次发挥出了它所倡导的动作游戏的特点：艳丽的画面，幽默的风格，丰富多彩的BOSS战和总是能出人意料的故事情节。这款游戏的最大特色就是提供了功能各异的头部来供玩家选择，普通关卡中有15种，而飞行关卡中有三种。在游戏的过程中可以找到许多更换头部的地点，不同的头部各特点，比如缩小身体，时间静止等超能力性质的，带有钉刺的可以扎到墙壁中来辅助过关的，以让主角隐形而不受敌人伤害的，此外还有让主角通过睡觉来回复体力以及让它获得各种攻击效果的头部。在游戏中的一些地方它们的特殊能力会发挥出很大的作用。

《蚂蚁战士》的关卡的设定妙趣横生，有许多值得细细琢磨之处。像在最初的关卡里通过几个小游戏来训练玩家的操作技巧，每关都设有许多隐藏要素，众多大魄力的BOSS等等。游戏的画面效果在当时的MD游戏中也属上乘水准。可惜的是和财宝公司的许多其它的经典游戏一样，《蚂蚁战士》也没能在商业上取得应有的回报，被无情地淹没在了历史的洪流中。



游戏秘技

★选关秘技：游戏的标题画出现后按一次START，然后让光标保持在“Start Game”左边，按顺序输入C、A、左、右、B，听到一声语音后就表示操作成功，按下START就可以进行选关。

SFC系列



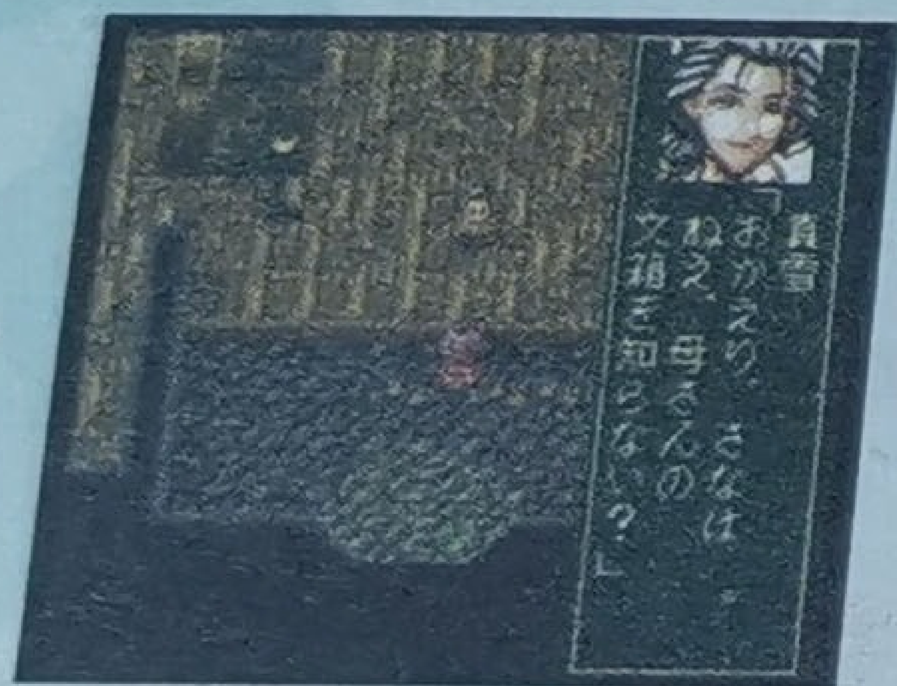
幕末降临传 Bakumatsu Korinden Oni

● 发售日：1996.02.02　● 厂商：BANPRESTO　● 机种：SFC　● 类型：RPG



由饭岛健男的PANDORA BOX制作、BANPRESTO发行的“隐忍ONI”系列，是具有纯正日本本土气息的RPG。该系列在GB上一共推出了5部，包括1990年“鬼忍降魔录ONI”、1992年“ONI2隐忍传说”、1993年“ONI3黑之破坏者”、1994年“ONI4鬼神之血族”和1995年“ONI5隐忍继承者”，是该主机上续作最多的RPG之一。而作为有着最强RPG主机之称的SFC，自然也不会少了这个题目。

本作就是该系列登场SFC主机的“鬼神降临传”的续集。游戏讲述幕末时代，日本各地灵穴的灵力开始减弱，主角是持有破邪刀——童子切的大和丸，受新撰组之托，再度开始了集结“天下五剑”的除魔之旅。而所谓天下五剑，除了童子切之外，还包括刚神刀大典太、退魔刀三日月、灵宝刀数珠丸和圣魔刀鬼丸。它们分别掌握在不同的人手中（感觉有些像车田正美的《风魔小次郎》呢）。



游戏中除了日本本土之外，还可以来到美国大陆进行冒险。独有的ONI转身系统依然健在，主角大和丸的转身是霸光童子；持刚神刀大典太的新撰组高手十郎太转身则是苍牙天子，持退魔刀三日月的夏芽转身是绯空翼姬，持灵宝刀数珠丸的冬夜转身为显祀烈士，持圣魔刀鬼丸的是美国人斯库恩特，他的转身是漆威武汉。游戏的战斗画面是SFC上数一数二的水准，动感十足，非常精彩。只可惜游戏发售前后SFC的大作实在是很多，包括“前线任务 枪之危机”、“心跳回忆 传说的树下”、“圣龙传说”、“超级马里奥RPG”等，使得这样一款作品并没有获得应有的成绩。





新天方夜谭 沙漠精灵王

Arabian Nights: Sabaku no Seirei Ou

● 发售日：1996.06.14　● 厂商：TAKARA　● 机种：SFC　● 类型：RPG

本作是在N64上市之前SFC的最后一款RPG大作，也许正是因为这个原因才使得游戏不为人知，但如果对比一下N64后来极度缺乏RPG的窘境，如果能有一款这样的作品，可真是雪中送炭啊。

游戏的主角是善良而有些无脑的15岁阿拉伯少女修柯兰，在帕扎尔镇上她无意中拾到了一枚戒指，原来戒指中封印着精灵王伊夫利特（就是火神啦）。由于需要满足1000个的愿望才能解开身上的封印，而之前伊夫利特已经达成了999个愿望了，因此伊夫利特答应修柯兰满足她的这最



后一个愿望。不料善良的修柯兰提出的愿望居然是世界的和平，没有办法的伊夫利特只好自认晦气，跟着少女带着戒指上路了。

本作的制作方是曾为GB和SFC推出了“隐忍”系列以及“魔法骑士”系列的PANDORA BOX，游戏以RPG+SLG的方式进行，在战斗中会有地形要素的限制。此外游戏设计了到今天也依然很流行的卡片系统，卡片共有9种属性：

炎属性：可以提升攻击力
水属性：可以恢复魔法值
地属性：可以提升防御力
风属性：可以提升敏捷度
光属性：可以提升魔法威力
暗属性：可以提升回避率
钢属性：可以获得金钱
树属性：可以恢复体力
月属性：可以无视物理攻击

每种卡片都有5个等级，其中1级的性能最高，作用时间也最持久。游戏中依据打败第一个BOSS的时间会使剧情发生变化，而一共有4种结局。整个游戏都有着独特的阿拉伯风情的画面和音乐，原本应该有不错的成绩，不过选在N64发售前夕推出导致了其只能被湮没。





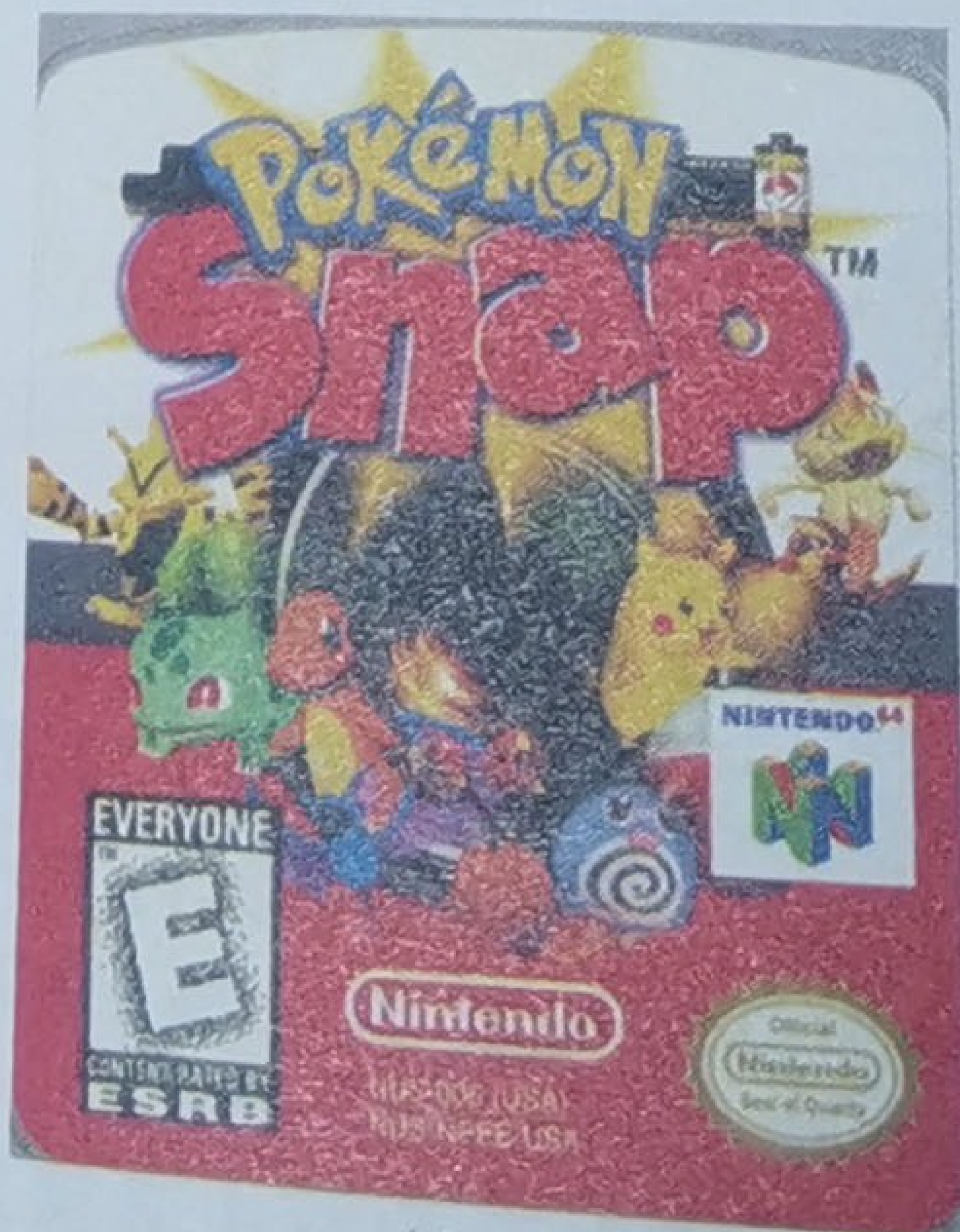


N64系列



口袋妖怪快照 Pokemon Snap

● 发售日：1999.03.21 ● 厂商：NINTENDO ● 机种：N64 ● 类型：ETC



近期PS3终于推出了宣传已久的大作“非洲”，距离当初的“模拟地球”的说法又近了一步。虽然游戏的销量和评价都不及预期，更不要说达到带动PS3硬件普及的目标了，但那美丽的自然风光和随意拍照的惬意感，还是让PS3的用户们感到了一丝新意。

但实际上这样的创意早在10年前就已经出现了，而创造者正是如今如日中天的任天堂，这款游戏就是N64版“口袋妖怪快照”。只是由于当时N64在国内的人气相当低靡，因此很多玩家并不熟悉这部作品。

大家都知道，“口袋妖怪”所创造的奇迹

近期PS3终于推出了宣传已久的大作“非洲”，距离当初的“模拟地球”的说法又近了一步。虽然游戏的销量和评价都不及预期，更不要说达到带动PS3硬件普及的目标了，但那美丽的自然风光和随意拍照的惬意感，还是让PS3的用户们感到了一丝新意。

但实际上这样的创意早在10年前就已经出现了，而创造者正是如今如日中天的任天堂，这款游戏就是N64版“口袋妖怪快照”。只是由于当时N64在国内的人气相当低靡，因此很多玩家并不熟悉这部作品。

大家都知道，“口袋妖怪”所创造的奇迹不仅使得GB换发了第二春，连N64也受益匪浅：“口袋妖怪竞技场”是该主机在日本本土的第三款百万大作，“HELLO皮卡秋”也获得了近百万的好成绩，与“塞尔达传说 时之笛”一起引领N64起死回生。任天堂当然不会轻易放过这个金娃娃，本作就是又一个利用妖怪们的名气为卖点的衍生作品。

游戏的剧情大致是，主角被著名的口袋妖怪学者大木教授派去造访“口袋妖怪岛”，而主要工作就是乘坐名为“Zero-One”的轨道车在岛上旅游观光，并为妖怪们拍照（有些《侏罗纪公园》的感觉吧），然后把照片送回给教授进行研究。自然照片的质量越高，就能得到越高的评价，也就能获得更多的报酬。而想要拍出高质量的照片，就需要有特殊的拍摄技巧，或者是抓住特殊的拍摄时机。例如近距离的特写照、多角度的全身照、罕见特殊动作照等。这除了需要玩家对于技巧的熟练掌握外，还需要有相当的耐心和一定的运气。由于主机是N64，所以怪物们如同“口袋妖怪竞技场”一样都是以当时来说相当精美的3D形象登场的，不仅数量众多，而且各自都有着不同的习性，经常出没的地点和时间也不一样。当然，即使是评价不高的照片一样可以拿来作为自己的收藏。由于N64独特的手柄设计，利用背后的Z键作为镜头拉伸的感觉相当好。

本作的创意基本上被“非洲”完全沿袭了下来，只是把妖怪们换成了各种现实存在的动物，小岛也换成了非洲大陆，利用PS3的强大机能演绎出了几可乱真的画面效果。而实际上借鉴这一创意的不止是索尼一家，另一家名厂世嘉在XBOX版赛车名作“OUTRUN 2”的任务模式中，也加入了拍照的任务，要求玩家在高速行驶的途中抓住时机拍到满意的照片。

值得一提的是，尽管N64在日本只有500多万的普及量，但本作依然获得了获得了日本本土67万、全球363万的销量，这样的成绩，非但不是“非洲”可以望其项背的，在如今的PS3上所有作品中，也只有满分大作MGS4可以相比。



爆裂无敌番外王 Bakuretsu Muteki Bangai-O

● 发售日：1999.09.03 ● 厂商：TREASURE ● 机种：N64 ● 类型：STG

原本向来以2D动作游戏见长的TREASURE，在推出了街机以及SS版射击大作“闪亮银枪”之后受到了一致的好评，如今，又一款来自该厂的奇想天外的射击精品出现了。游戏是为N64原创的作品，而这次的发行方不再是“麻烦制造者”的ENIX，而是原本为制作SS作品而组建的、原名GD-NET的ESP。

本作是一款横向卷轴的射击游戏，玩家可以选择牧士力和牧士真美兄

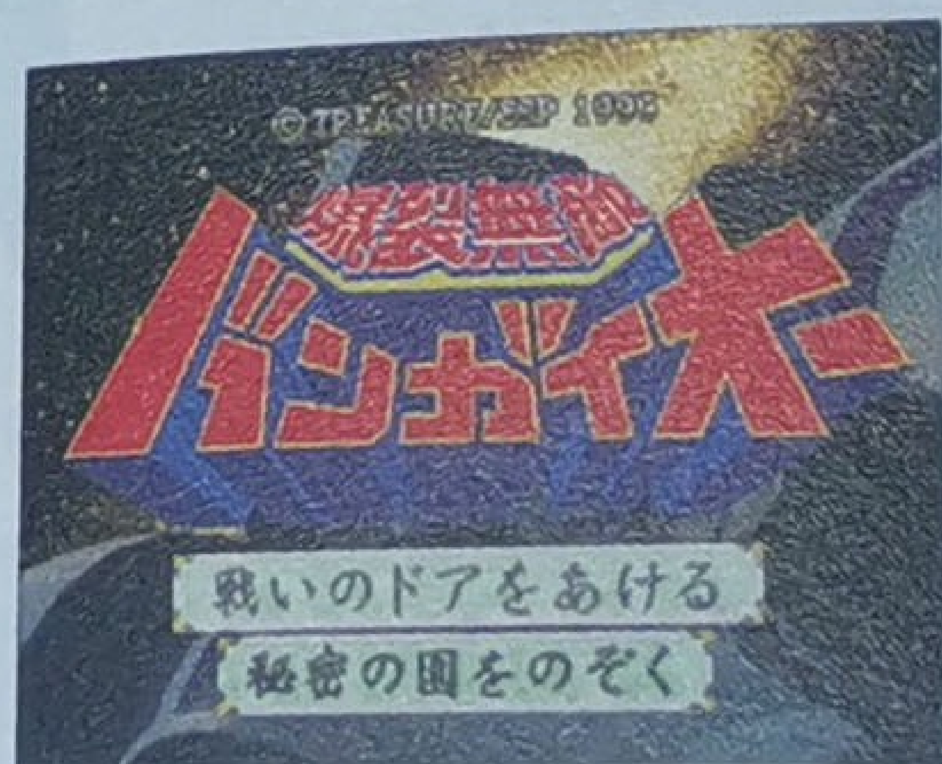


妹，操作的机器人番外王对抗以垓为首领的SF虎巢丧组。战斗在一个个相对固定的场景中进行，由于角色会受到重力的影响，因此移动带有惯性，而射击的方向将会由4个按键进行组合来控制，这一点对于习惯于正统横版射击游戏的玩家来说，一开始可能会不太适应。不过配合游戏中各版面的地形和弹幕的设计，深入之后就会发现这种独特的操作感的好处：除了可以在向任意方向固定开火的同时随意移动外，尤其是一击之后可以放手脱离的轻快感，是在其他射击游戏中很难体会到的。

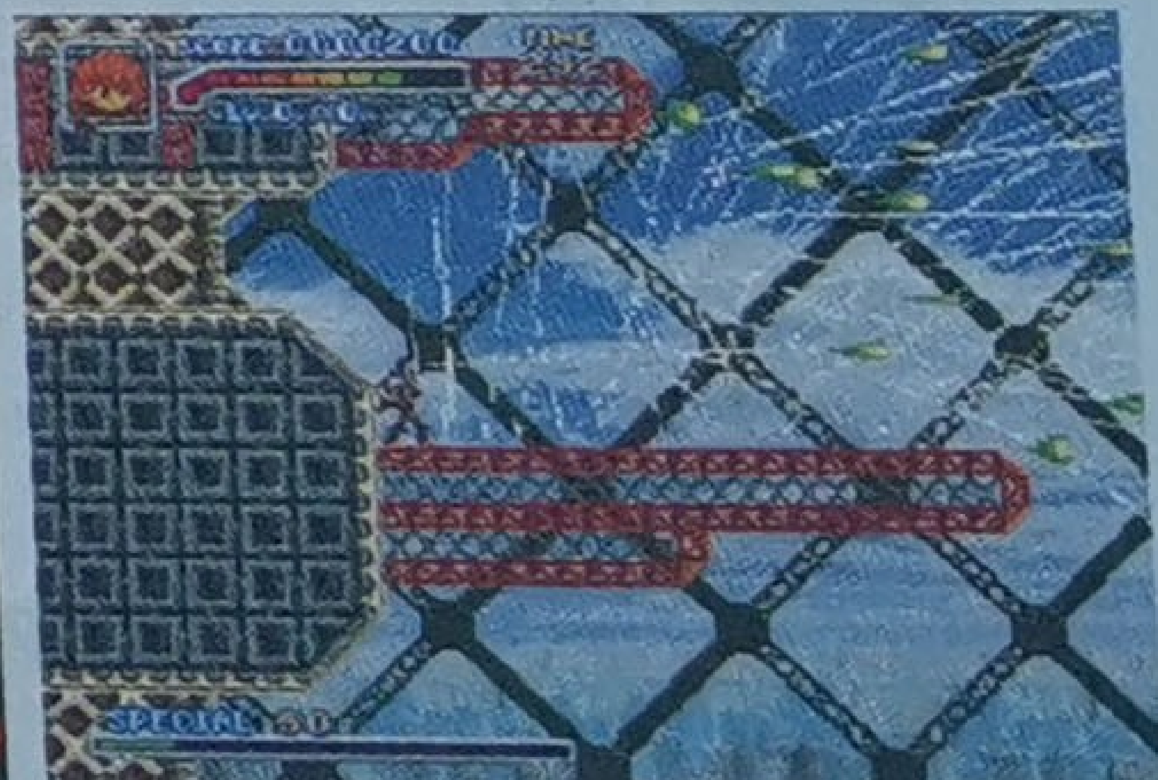
游戏的场面异常火爆，番外王的比例在画面中显得很小，却可以使用很多武器，炸出100发的全屏幕飞弹、大量子弹飞出的轨迹和各种爆炸效果令人眼花缭乱，甚至于经常找不到自己的所在。而游戏的版面一共有44个之多，变化非常丰富，绝对是TREASURE的风范。真不愧是“出手即是精品”的TREASURE啊——当然，相对来说，TREASURE在N64上的下一部作品得到的评价更高，那就是白金大作“罪与罚”。

个人对本作比较遗憾的就是只能单打，虽然从游戏的场景设计上讲也确实不太适合做成双打。本作在同年12月推出了DC的移植版，大概国内知道这个版本的玩家会更多一些。两个版本在番外王的特写形象上有所不同，N64版趋向于写实3D CG的风格，DC版则属于卡通风格。此外体力槽和能量槽也略有差异。

而在今年3月，TREASURE终于NDS上推出了游戏的正统续作“番外王魂”，而且支持4P联机，是近来难得的射击佳作。









仙剑音乐中的侠骨柔肠
——仙剑奇侠传4原声CD欣赏

■文/小三 ■责编/罗萨

如果问起2007年最令笔者感动的游戏，那一定是仙剑奇侠传4，虽然这款游戏的系统看起来是那么地不成熟、画面也算不上华丽惊艳，但凭借着出色的剧情，打动了每一个玩家，在这其中，音乐的烘托又起到了至关重要的作用。听闻本作的豪华版附带了游戏的原声CD，自然毫无犹豫地出手，CD转动，又把我带入了那个侠骨柔肠的仙剑世界。





01、片头音乐

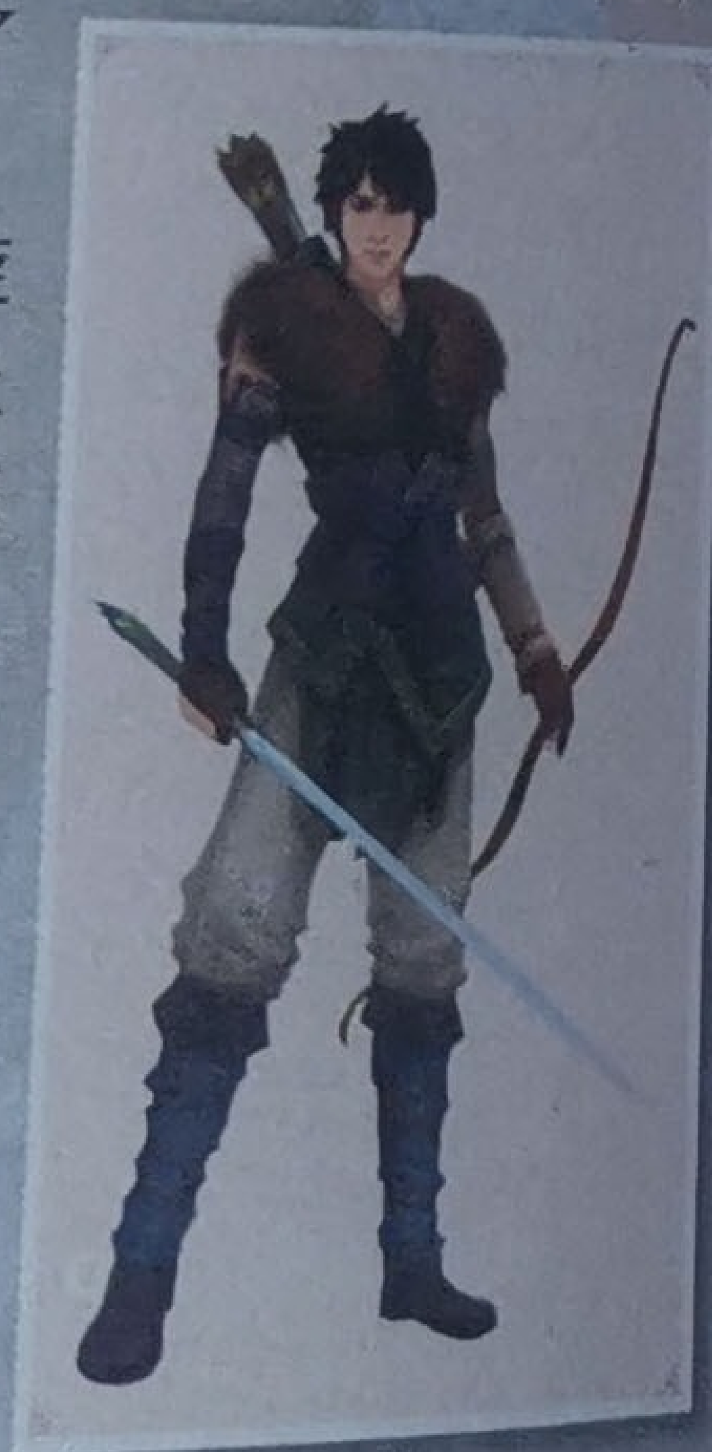
仙剑4的片头音乐并没有像前两作那样有命名，像是仙剑3的片头音乐名为"轮回"，在CD之中，就是以片头音乐为名，这段音乐配合着片头动画进行，开篇就为我们叙述了一场人妖大战，随着战斗的起伏跌宕，音乐随之变化，可以总体而言，这首曲子只能算是中规中矩，并无亮点。

02、 梦游仙.主题曲

似乎每一代的仙剑都会有令人印象深刻的音乐，仙1的蝶恋、仙2的水龙吟、仙3的御剑江湖，真正有了主题曲这个说法的似乎是从3代开始，到了4代，主题曲已经成为了整个游戏的灵魂，最早接触主题曲是在官方的宣传动画，当时就一遍一遍重复地看，一遍一遍地听，给笔者最大的感触是这首音乐之中带着深深的凄婉哀怨，像是对你娓娓道来一个感人的故事。仙人居，昆仑上，长剑痴人几多狂？六界中，多情事，修仙人儿也惆怅。

03、风歌青天

这首曲子是我们的主人公小野人云天河的主题曲，云天河幼年丧父，一个人在青峦峰长大，他个性单纯、直爽坦荡，没有与外界接触过，却从他老爸云天青那里学来了不少人生哲学。他的主题音乐旋律平和，恰似天河平静的心，整首曲子没有什么大起大落，也许，如果没有韩菱纱的出现，天河的一生就会像这首曲子一样，无忧无虑，幽谷深隐。



家族短命不得解脱的命运从未与人倾诉，她成为望舒剑的宿主、身体倍受折磨却从未哭泣，纱纱就是这样一个坚强的女孩，莫叹烟消玉碎，且看千丈尘缘再相邀。

04、清平乐



清平乐是词牌名，大家可能读过李清照填的清平乐："年年雪里，常插梅花醉，挪尽梅花无好意，赢得满衣清泪"，在游戏中同名的音乐用于青峦峰和太平镇，这首曲子最大的特点就是平静祥和，处处流露出一种和谐美，把农家人那种与世无争，日出而更、日落而息的生活心理表现的淋漓尽致，清平乐就是乡村人民生活的主旋律。

05、寒声碎

用于石沉溪洞和女箩岩里面的音乐，塑造了一种幽深神秘的感觉，给人留下的印象不深。

06、玉水明沙

玉水明沙是韩菱纱的主题曲，这首曲子初听与凤歌青天有几分相似，主旋律轻松明快，乐观积极，给人一种欢快的感觉。游戏中的韩菱纱正是这样一个角色，她活泼好动却又心思细腻，她个性好强却又不失温情，她背负着



07、踏歌行

踏歌行是笔者最喜欢的场景音乐，它出现在湖边森林、紫云架、八公山、碗丘山这些风景秀丽的地方。整首音乐欢快明朗，活泼轻松，有一种初春踏青的感觉，千载太虚无非梦，仗剑红尘踏歌行，快哉快哉。



08、寿阳曲

寿阳是游戏中我们接触到的第一个城镇，与太平村不同的是，这里殷实富足，寿阳的人民生活安乐，所以在音乐上显得更加饱满，听寿阳曲如同当空俯视寿阳生活的点滴，能够感受到更多的细腻，寿阳之曲自是寿阳猪人共谱。

09、织梦行云

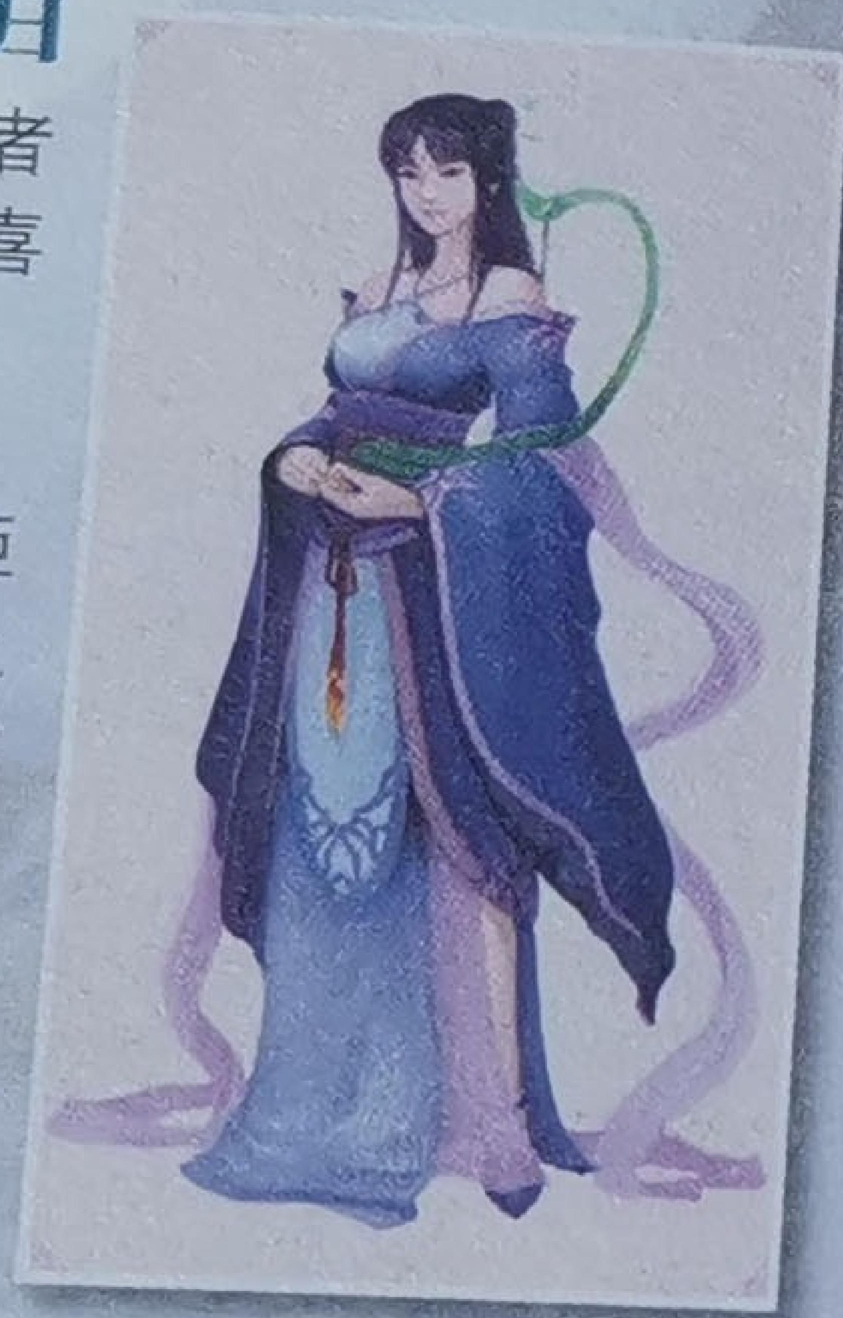
仙剑4最讨厌的迷宫自然是柳府的千华灵幻之阵，在经历了一番折磨之后，织梦行云响起，音乐的前半部分略带含蓄，不过这含蓄只是短暂，随后一长串的悠扬婉转的音乐就会绵绵而至，而这段音乐身后的人也走出迷雾。柳梦璃，一个大家闺秀式的主人公，这段音乐就

是对她的诠释，梦璃是很含蓄的一个人，可她背后确有着最不为人知的故事，待到故事讲完，虽在弹指之间，旧事却已化作尘烟。

10、太平欢

作为陈州城的音乐，风格与寿阳曲相似，文化气息比寿阳曲更浓厚一些。

11、君莫思归



这是笔者在专辑中比较喜欢的一首曲子，仅次于主题曲，首次出现于琴姬与姜氏的剧情之中，后来与梦璃分离的时候又用到了这首音乐。整个音乐透露着一种分离的伤感与无奈，奈何天道如此，只能低首轻吟君莫思归

12、苍浪剑赋

苍浪剑赋是慕容紫英德主题音乐，这个令无数女人尖叫疯狂的男主角初一登场，响起的就是这首严谨大气的音乐，这首曲子庄严肃穆，恰如冰块脸的嫉恶如仇，不苟言笑。整个旋律起伏跌宕，也像极了紫英的心理斗争，到最后，慕容紫英承君之诺，终成剑仙，人生一场虚空大梦，韶华白首,不过转瞬，惟有天道恒在,往复循环,不曾更改。



13、步虚词

与清平乐一样，步虚词也是词牌名，它是西江月的别称，步虚词这首曲子出现在太一仙境和清风涧，音乐的风格可谓是仙气十足，蛮符合场景对应的人物的，这首空灵的音乐有一些天之痕的味道，深山幽谷，别有洞天，步虚词描写的就是一幅仙家隐居图画。

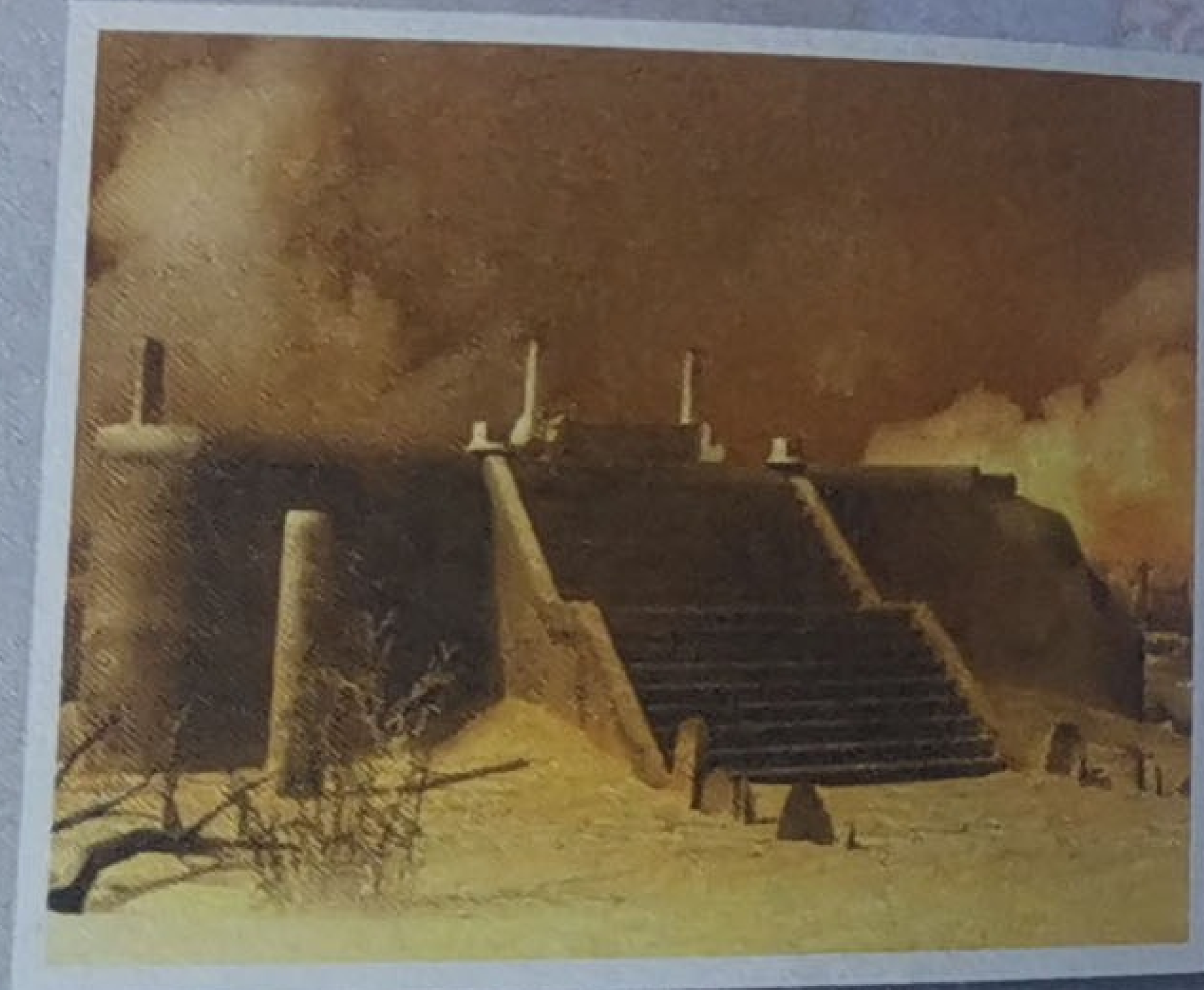
14、昆仑道

昆仑道是琼华派的主题音乐，整首音乐特别的肃穆激昂，有一种一往直前、不达目的誓不罢休的豪情，也许正是这种执着促使琼华一门走上不归之路，最终基业全失，尽成虚空，音乐在最后也有了一些悲凉之意。

15、迷离境

这首用于须臾幻境的音乐并不是十分耐听，旋律变调比较频繁，容易使人心生烦躁，并没有把迷宫的虚幻感表现出来，是笔者比较讨厌的音乐之一。

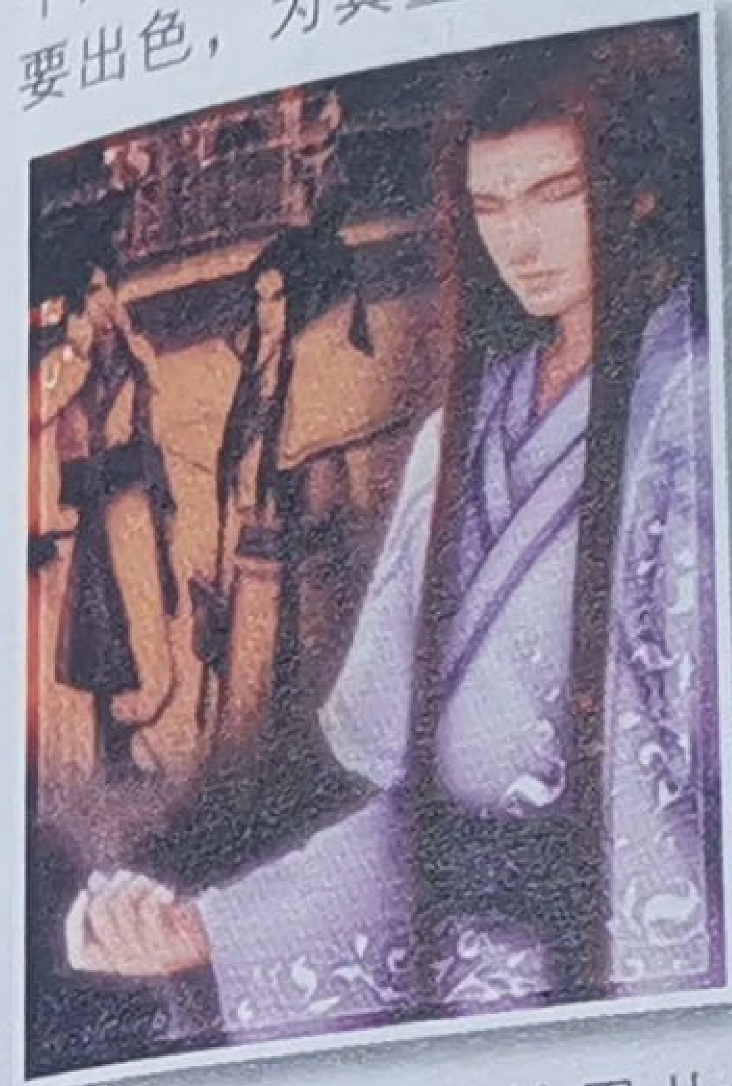
16、沙暮天



作为月牙村和月河山谷场景的音乐，沙暮天表现得还算不错，音乐稍显沉重，却在其中闪耀着顽强的生命力，这和月牙村人不甘放弃自己土生土长的家乡的心理十分吻合。

17、寂难永劫.变调

玄霄是仙剑4中塑造的最为成功的一个角色，这个角色要比主人公刻画得还要出色，为其量身打造的音乐寂难永劫也是这张CD中的翘楚，玄霄是一个悲情的人物，这首音乐也表达了强烈的悲哀，与其他哀伤的曲调不同，寂难永劫还在为玄霄倾诉着他的不平，这个做前人未做之事的男儿发出了“我命由我不由天”的呼喊，苍天弃我，我宁成魔。



18、戏弄潮



戏弄潮是海边小镇即墨的主题音乐，在这里留下了天河、菱纱、梦璃、紫英最美好的回忆，那场花灯更是把整个剧情推向了一个高潮，在这首曲子里再也读不到丝毫的忧愁，全部都是明快的色调，笑语欢颜至今难忘。

19、别洞天

作为居巢国的BGM，别洞天带着些幽默的氛围，从这段轻松又有点欢快的音乐中你无论如何也想象不到这个地方就是妖物的聚居地，这种音乐上的反差更能带给人最直观的感觉，那不时想起的唢呐声更为这首音乐增添了几分可爱。

20、仙妖乱

妖界的再临是整个游戏矛盾对立的最高潮，一切平静由此时开始彻底被打乱，每个人不得不做出自己的抉择。仙妖乱在音乐一开始的时候就带来了这种压迫感，制造了一种紧张的感觉，故事从此有了一个新的开始。

21、亘古谣

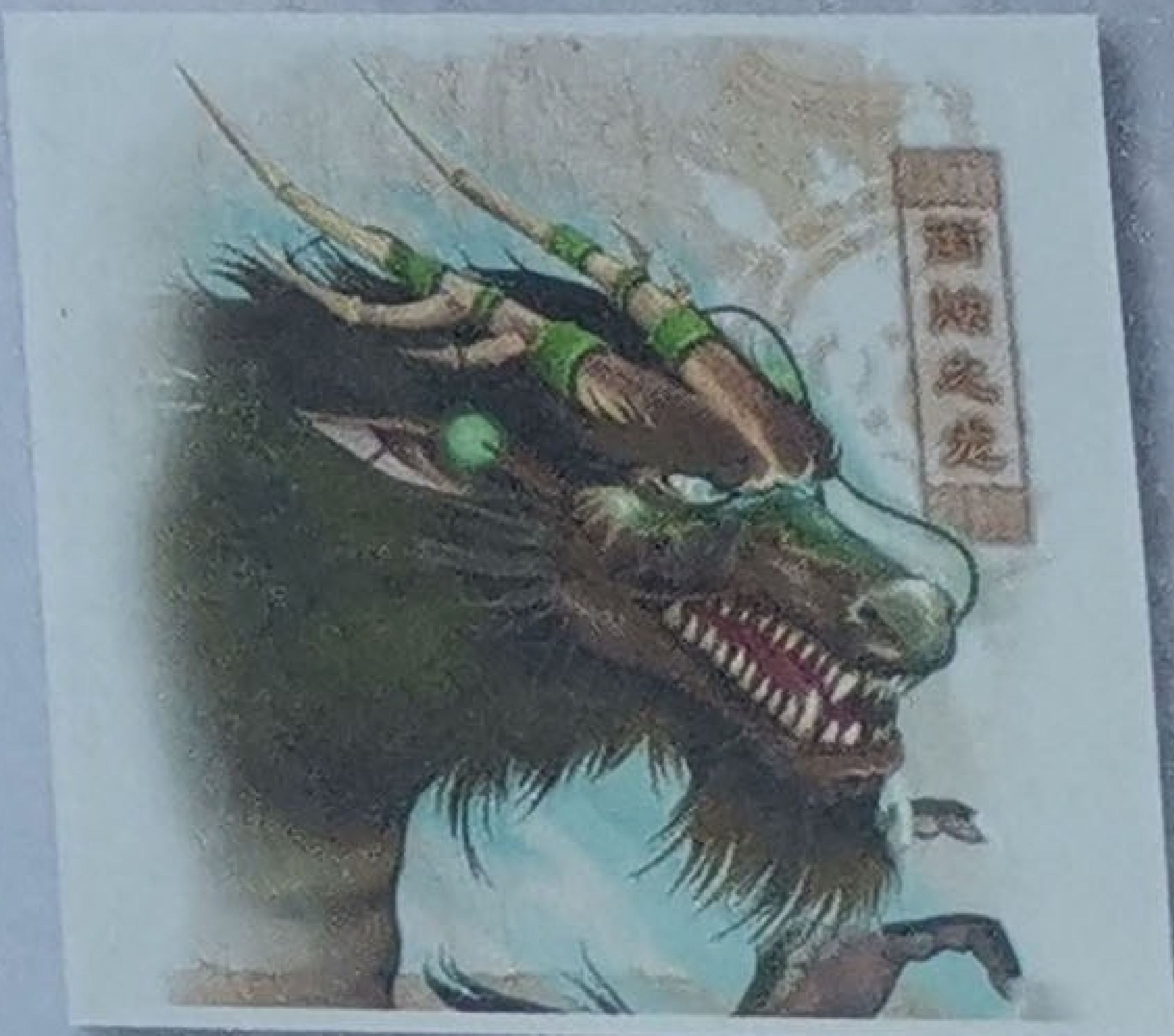
亘古谣是整张CD中最有特点的音



乐，起初接近一分钟的女生吟唱充满了民族风格，这种风格的音乐似乎在满城尽带黄金甲中也曾耳闻，配合着不周山荒凉的画面，更让人感叹这世间的变幻无常。

22、神威千重

从仙剑4的宣传动画中我们就看到了那只帅得掉渣的衔烛之龙，配合着神威千



重这样一首压迫力十足的音乐，还真让玩家对这条龙有一些畏惧感，这首音乐只能用震撼来形容。

23、镇魂调

这首鬼界无常殿的音乐体现了鬼界阴森神秘的气氛，不过还是属于大众演员级别的音乐，很难给人留下深刻印象。

24、哀幻暝

如果听过了仙妖乱你会为人妖之间一触即发的大战捏一把汗，再听这首哀幻暝，整个旋律安静平和，幻暝妖界早无抵抗之力，即将来临的应该是一场屠杀。

25、仙妖乱.变调



仙妖乱.变调出现在已经分升的琼华派，此时的玄霄一心只求飞天，琼华弟子已入癫狂，这首曲子已经体现出了那种孤注一掷的感觉，在这种执著背后，还隐约有一丝悲壮，琼华一派的结局似乎冥冥中早有天数。

26、片尾音乐

与片首音乐一样，片尾音乐更大的意义还是配合天河射琼华的动画，音乐由平淡渐入高潮，随着琼华湮灭，再由强转弱，故事马上就要结束了。

27、迴梦游仙.变调

28、迴梦游仙.二胡独奏版

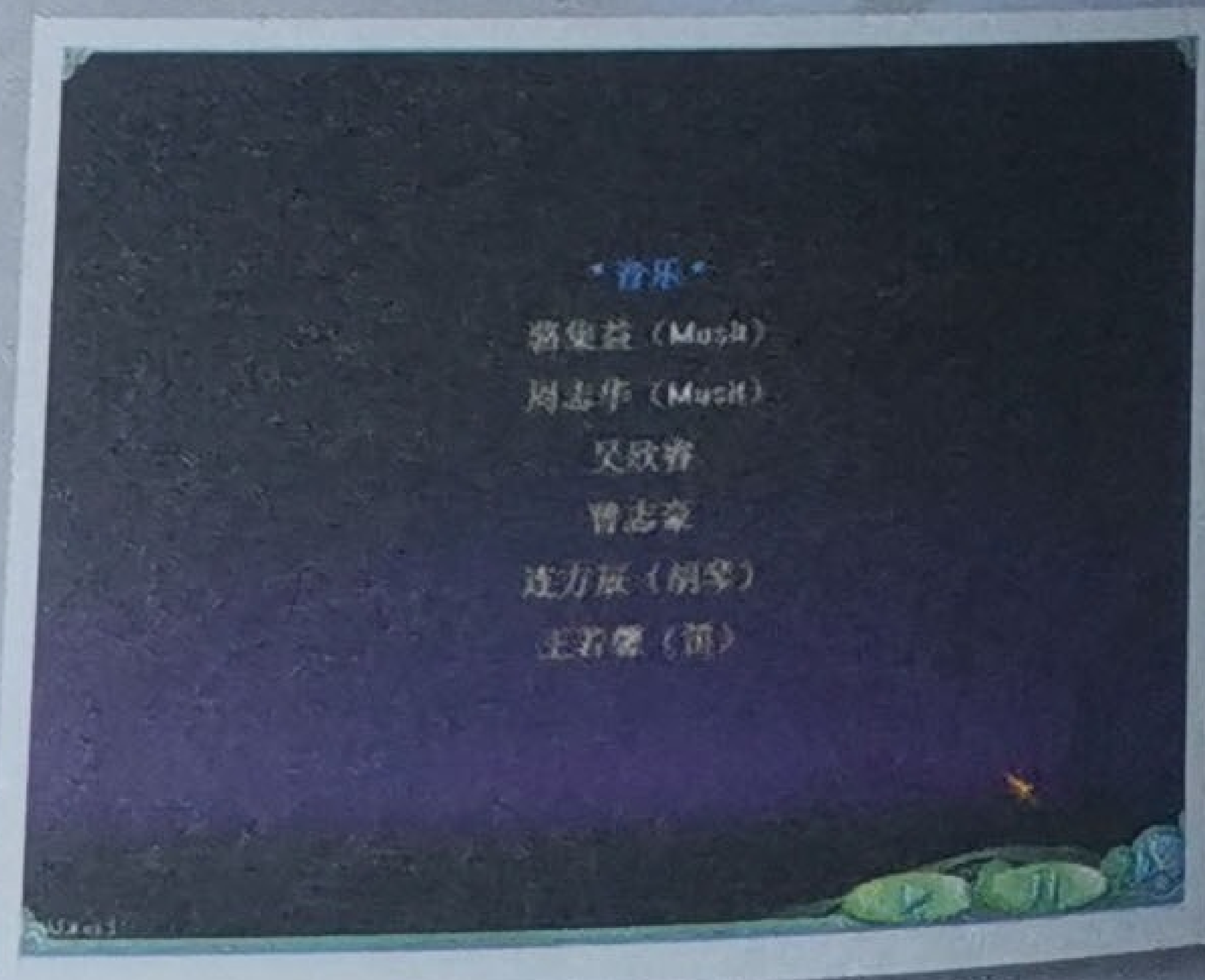


主题曲的两种不同演绎，变调版更多使用了笛子，营造的氛围更加充满飘逸的仙气。二胡版由于乐器音色的原因，曲调更为悲伤。

29、蝶恋.复刻LIVE版

作为仙剑1彩依化蝶时的背景音乐，蝶恋感动了一大批仙剑的玩家，并成了仙剑音乐的一个样板，把这样的一个复刻版放进CD中，可以说是对仙剑音乐的一中传承，在游戏中，蝶恋也用在了与梦璃分离的时候，响起的时候，禁不住撒上了几滴清泪，蝶恋中有着太多的依恋和不舍。

仙剑4是一款里程碑式的作品，在小三眼里，绝不输于国外的RPG大作，现在玩游戏的时间越来越少了，能在闲暇之余听到仙4的音乐，也能回想起游戏中那些欢喜、那些忧愁。





龙二：

筹划多年的Arcade Live街游对战平台已经测试许久了，现在平台的人气还过得去，希望大家还有赖于各位的支持，具体的信息大家可以去EZ能多多捧场，没事就上去玩两把，我们的目标是给所有的街或者www.arclive.com.cn去看看。我们的目标是给所有的街机仔打造一个完善的网上对战平台。

全球经济危机搞得人心惶惶，最近和许多朋友聊了聊生活得事情，似乎大家都不怎么顺心，在这里也祝我们的读者能够顺顺利利渡过危机，虽然我现在不怎么经手杂志的事情，也希望这本书能够延续下去。

Cotolo:

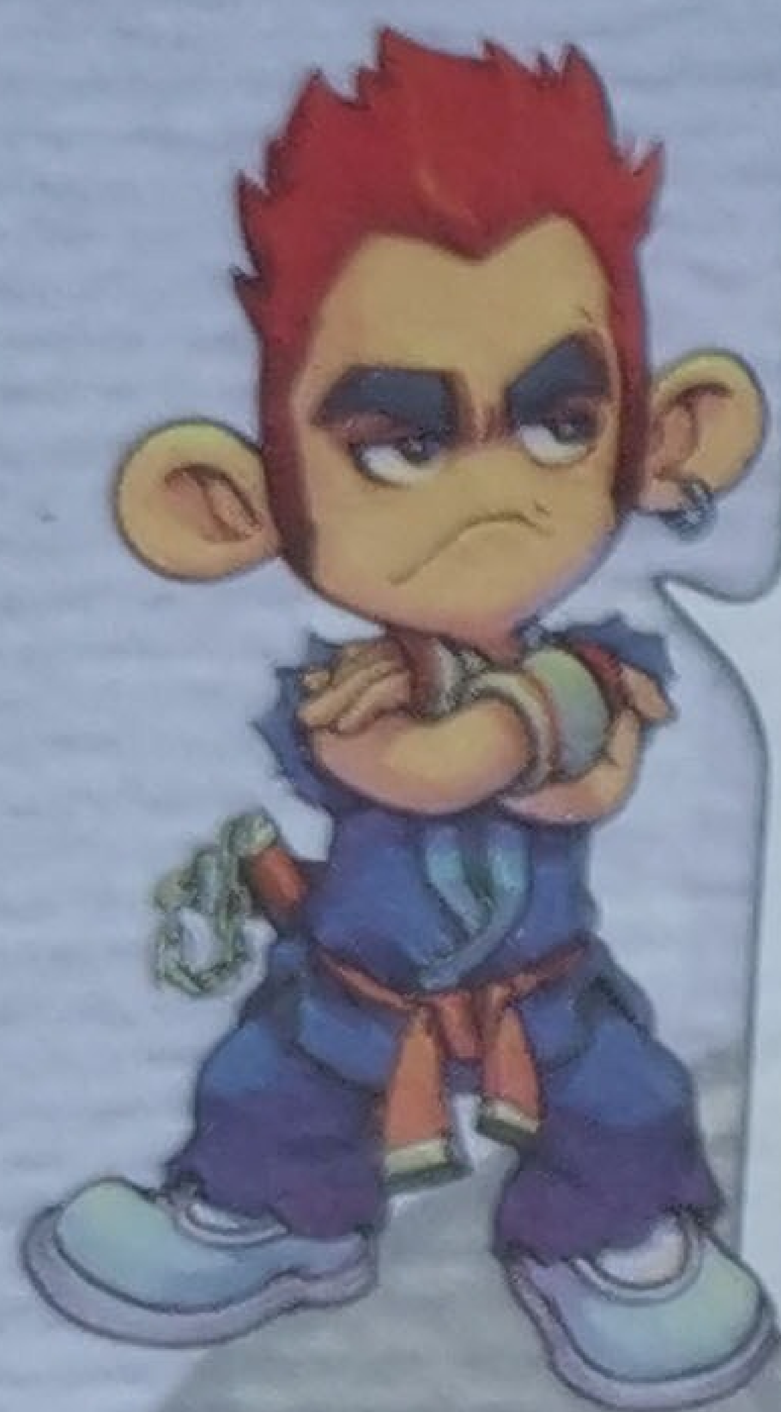
距离上次出刊已经有好几个月了，在经历了奥运和一些个人的私事之后效率大不如前。转眼便是元旦春节了，回顾这一年不知道各位有什么感受，过得还好么、玩得开心么、学业顺利么、工作顺心么，身边的朋友都随着年龄的增大而渐渐压缩了娱乐的时间，不过现在模拟和游戏方面的资源却由于技术的进步及主机的升级换代变得越来越多。以前为了一个游戏而废寝忘食的那种饥渴感没有了，网络的高度发达也很大程度上分散了我们学习工作甚至是娱乐的注意力，不过我仍然希望大家能够真正找到属于自己的游戏，并好好的、用心的去玩。



微风：

感觉好像有一年的样子没出书了吧。在淡出一年多之后还被罗主任逼着写小记还真有点不习惯，平日的生活就是吃喝拉撒睡，偶尔在上网晚上几把DOTA，对街机似乎也没有什么太多的热情，难道这就是人老了的征兆吗？

杂志依旧还活着让我还有些吃惊，贵在几位坚持，希望这牛年到了能有点牛样子，看着那几个还在奋斗的哥们还是有很多的感慨，无论最后结果如何，我们一起走过。



罗萨：

去年10月写了一份责编小记，因为当时要出书，半年之后还要重新写，这一次可能是出书间隔最久的，无限期的等待，看着各位读者宽容的态度着实让人不好受。其实搞到这么惨还是因为我们太懒，如果激情尚在，总要比现在要好得多，不过既然要出了，就要像个样子，要不还不如不做了。

读者们看到这期杂志的时候，SFC就快出来了，感谢我的好朋友GXB能够挺身而出，帮我们完成这个增刊。现在觉得只要勤奋些，什么都是可以改变的，所以，也就不多说了，2009，我们共同努力。

ECCO：

对不住大家了，36拖了太久。寒假期间一个月没上网，EZ的版主号也被自动取消了，但我并没有离开EZ，今后我仍会为EZ为杂志尽自己的一份力，只要组织需要。录像扔了一年多没做了，趁停刊的这段时间填了几个坑。重装机兵1代的录像花了不少时间，改进之后能在20几分钟通关令我感到有些意外，还是拜游戏的高自由度所赐了，在这里再次感谢重装机兵专题站和EFC的各位朋友的支持和意见。现在国内的录像高手也是层出不穷，在TAS的榜单上看到汉字已经不足为奇了，希望各位朋友能够继续支持。最后祝各位朋友工作顺利，开心每一天，再大的困难也不要怕，我们一定能挺过去。





madcell：

这次居然真的是怀胎十月，连自己也感到惊讶，一年四期的怨念还加重了。在这近一年的时间里，国事家事公事私事，都让编辑部的各位遇上了。虽然难搞，总算出来了，还是值得欣慰的说，正所谓好事多磨，哈。

最后，我们希望《模拟地带》还能做下去。



《模拟地带》36期光盘使用向导

光盘规格	DVD5
光盘容量	4.3G
系统需求	Windows 95/98/ME/NT/2000/XP/2003/VISTA 及所有 Windows 操作系统 奔腾 133MHZ 以上 CPU 64M 以上内存 支持 DirectX 7.0 以上显卡 支持 DVD-ROM 的电脑光驱

注意事项

光盘所有文件均采用专业杀毒软件检测，确认无病毒、恶意文件损坏电脑系统，请放心使用。

建议将光盘中的文件拷贝到硬盘中再使用，这样可以减少光驱的损耗，也能够让软件运行的启动速度加快不少。

光盘中有些软件采用了压缩格式以节约空间，请确认您的电脑中安装有新版的压缩/解压缩软件WINRAR，在遇到某些文件无法解压的时候请安装光盘中Tools目录下的WINRAR最新版。

大多数光盘中的软件、游戏和模拟器都与光盘中的某些文章相对应，在使用的时候可以边阅读文章边尝试。

使用前请确认仔细阅读了下面的各软件使用说明，如果在使用中遇到任何无法解决的问题请发信至EZMAG@163.COM以获得解答，本光盘中所有软件及游戏的使用持有最终解释权归模拟地带编辑部所有。

关于光盘的文件构造

一般来说有文章对应的模拟器和游戏相关ROM/ISO，都会有专门的目录将模拟器和ROM/ISO统一存放的形式，以便使用者随时参照书中的内容来一步一步使用。对于游戏ROM较多或较复杂的模拟器、ROM，以及最近新发布的模拟器、ROM，会采取分类目录存放的形式，以便习惯收藏者归类整理。

关于文件的压缩和解压

一般来说ROM大多数都为ZIP压缩包形式，这是因为大部分模拟器都支持这类格式的ROM，光盘镜像文件由于容量太大，为了节约光盘使用空间而采取了7z形式的压缩，使用前请先明确模拟器需要调用的文件类型是压缩还是非压缩形式，具体请参阅下面的几点：

1.对于一般模拟器和ROM的运行

请首先确认模拟器已经解压并且存在主程序文件（如果模拟器是自解压文件或者压缩包形式没有解压的话请首先将模拟器解压到硬盘中），然后运行模拟器主程序文件，于模拟器主菜单中选择读取ROM（一般位于主菜单第一项下拉选项中），之后在弹出来的窗口中选择需要读取的ROM文件（大多为ZIP压缩格式），便能够开始游戏了。

2.对于使用光盘镜像文件的PS模拟器运行

请首先将Isos目录中的游戏7z压缩包解压到硬盘中，然后直接运行目录中的模拟器主程序，将模拟器的基本设置完成，之后于模拟器主菜单中依次执行文件 --> 运行ISO，在弹出来的窗口中选择从7z压缩包中解压出来的镜像文件，就可以开始游戏了。

3.对于使用光盘镜像文件的DC/NAOMI模拟器运行[虚拟光驱使用方法所有类似模拟器通用]

请首先将Isos目录中的游戏7z压缩包解压到硬盘中，此时直接运行目录中的模拟器主程序，将模拟器的基本设置完成，之后于模拟器主菜单中依次执行文件 --> 启动，选择Isos目录中的解压出来的游戏ISO文件（多为CDI格式、也有CUE+BIN格式的）开始运行即可。

4.对于使用光盘镜像文件的SS模拟器运行[虚拟光驱使用方法所有类似模拟器通用]

请首先将Isos目录中的游戏7z压缩包解压到硬盘中，然后用虚拟光驱软件DAEMON载入解压出来的光盘镜像文件，此时直接运行目录中的模拟器主程序，将模拟器设置好（主要是光盘的盘符要选对虚拟光驱所在的盘），之后重新启动模拟器就能进入游戏了。

光盘总体目录浏览及相关板块介绍

[当您将光盘放入DVD光驱中便能看到光盘的目录]

§ Art目录[文章相关软件目录]

Art\汉经典赏析\见龙卸甲\

对应栏目文章：经典赏析 -《见龙卸甲-三国志2马战全解》

本目录中包含CPS1游戏《三国志2》的ROM和两种模拟器所用到的作弊码，可以用MAME和KAWAKS两个模拟器来调用，同时还附带赠送了PS的移植版本ISO和模拟器，强化了很多东西。

Art\模拟聚焦\探索NAOMI的奥秘\

对应栏目文章：模拟聚焦 -《探索NAOMI的奥秘》

本目录中包含NAOMI模拟器nullDC及一些相关游戏的镜像，解压出来之后用模拟器调用运行即可。

Art\神佑擂台\神话战士\

对应栏目文章：神佑擂台 -《单眼佬街机录像专题》

本目录中包含街机游戏《神话战士》录像用模拟器、游戏Rom以及相关游戏录像，请直接运行目录中的mame32FXpp.exe主程序，然后于模拟器菜单中选择Available的《神话战士》日版，依次选择File --> Playback input，选择INP目录下相应的录像文件就可以开始看了。模拟器的录像文件都位于INP子目录中，供播放录像用的游戏Rom文件则位于Roms目录下。

Art\神佑擂台\超级魂斗罗\

对应栏目文章：神佑擂台 -《FC超级魂斗罗单人最速通关录像》

本目录中包含FC游戏《超级魂斗罗》两作的美版录像用模拟器、游戏Rom以及相关游戏录像，请直接运行目录中的fceu.exe主程序，然后于模拟器菜单中依次选择File --> Open，选择Roms目录中的游戏开始运行，之后再于模拟器菜单中选择File --> Replay Movie，选择Movie目录下相应的录像文件就可以开始看了。模拟器的录像文件都位于Movie子目录中，供播放录像用的游戏Rom文件则位于Roms目录下。

Art\失落的天堂\Flyers\

对应栏目文章：失落的天堂 -《街机海报馆》

本目录中包含本期失落的天堂栏目中的文章《街机海报馆》介绍的几张海报，可以用看图软件直接打开查看，海报按照游戏分了子目录，质量和数量均属上乘。

Art\失落的天堂\Recom\

对应栏目文章：失落的天堂 -《经典游戏推荐》

本目录中包含本期失落的天堂栏目中的文章《经典游戏推荐》介绍的几个游戏，将ROM的ZIP压缩包拷贝到模拟器MAME的Roms目录下，用模拟器运行即可。

Art\拾忆小苑\游戏拾零\

对应栏目文章：拾忆小苑 –《游戏拾零》

本目录中包含编辑精心挑选的一些经典家用机游戏的Rom以及运行这些游戏Rom所需的模拟器，每个目录下都有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后载入相应Roms目录下的Rom文件ZIP压缩包，就可以开始玩了。

Art\新手学堂\PS2游戏汉化教程\

对应栏目文章：新手学堂 –《PS2游戏汉化教程–进阶篇》

本目录中包含PS2游戏汉化的一些工具软件，大家可以根据文章中介绍的步骤来一步步学会设置。

Art\游戏编年史\重装机兵\

对应栏目文章：游戏编年史 –《永恒的的钢铁之梦–重装机兵》

本目录中包含《重装机兵》系列所涉及的各个机种上的相关游戏及运行所需的模拟器，针对不同机中我们给出了明细的目录，大家可以自行测试运行。同时我们还附送了不少游戏相关的周边素材，以便爱好者收藏。

Art\游戏天籁\仙剑奇侠传四\

对应栏目文章：游戏天籁 –《仙剑音乐中的侠骨柔肠》

本目录中包含《仙剑奇侠传四》的APE音乐及播放软件，如果你的电脑无法正常播放，请先安装软件。

§ Emu[近期发布模拟器及相关软件目录][需要解压到硬盘中使用]

Emu\Ngc\

最新的NGC模拟器Dolphin，能够启动Wii游戏镜像，不能启动的话请先安装目录中的所需文件，分别对应64位和32位的操作系统。

Emu\Ps\

具备录像功能的PS模拟器最新版本，使用的时候请参照杂志中的介绍。

Emu\Psp\

PSP上的SFC和FBA模拟器，其中SFC模拟器大幅度优化了执行速度，FBA模拟器中还附带了三国战记和大家来找碴两个游戏供试玩，按照PSP的目录结构解压到记忆棒中即可运行。

Emu\Vc\

虚拟操作系统软件VirtualBox的两种系统版本，分别对应不同的操作系统。

§ Reader[读者点播目录]

Reader\

应读者需求放上SS上的著名游戏《梦精灵》，里面已经有SS模拟器，将ISO镜像文件解压出来按照步骤运行即可。

§ Roms[近期发布Rom目录]

Roms\Cnroms\

对应栏目文章：汉化天空 –《汉化情报站》

本目录中包含近期发布的汉化游

戏的Rom以及运行这些Rom所需的模拟器，每个目录下对应不同的机种，目录下都有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后载入相应Roms目录下的Rom文件ZIP压缩包，就可以开始玩了。其中FC、GBX的ROM全部可以直接使用，NDS的汉化游戏必须解压开来再用模拟器运行，MDCD的《三国志3》汉化补丁已打好，直接用模拟器即可运行。PS游戏放了一个FF9的汉化更新补丁，请打在第35期的ISO上面。所有汉化游戏的相关介绍请参照杂志中的文章。

Roms\Mame\

对应栏目文章：失落的天堂 –《新版MAME游戏图鉴》

本目录中包含近期发布的MAME游戏Rom以及模拟器，将目录下的ROM压缩包拷贝到模拟器的Roms目录下，或者直接将光盘中的模拟器和Rom拷贝到硬盘中，然后运行MAME模拟器的时候刷新游戏列表，就能看到和运行新支持的游戏了。

§ Spec[本期特别放送游戏目录]

Spec\Cvsx\

本目录中包含本期特别放送的一个MUGEN乱斗游戏，基于CAPCOM的风格制作，素质非常高，拷贝到硬盘中直接双击执行文件即可开始。

§ Tools[工具软件目录]

Tools\

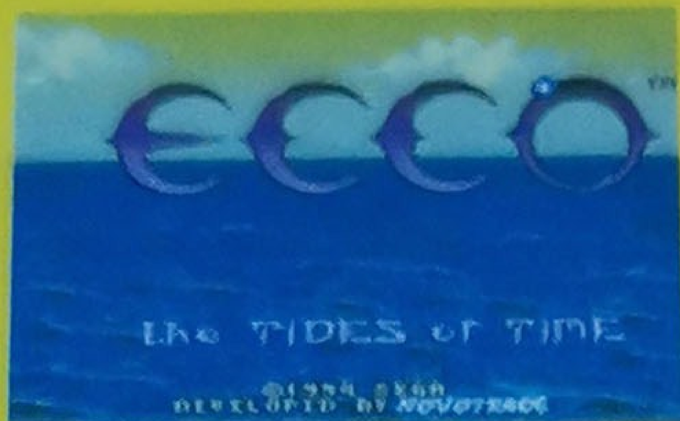
HB_daemon400.rar是虚拟光驱软件Daemon的汉化版，玩一些需要调用虚拟光驱的模拟器的时候会用到。本目录中还包含压缩/解压缩软件WINRAR安装文件，如果在使用光盘的过程中遇到压缩文件无法解压的问题，请先安装该软件。StormII.rar是多媒体播放软件暴风影音的绿色安装版，在遇到一些媒体文件无法正常播放的时候可以先安装它。



经典游戏回顾

FC 脱狱

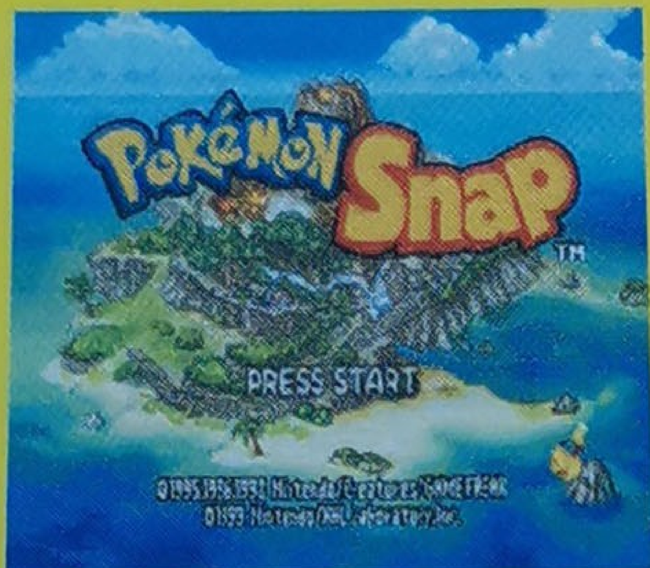




MD 海豚冒险2

SFC 幕末降临传

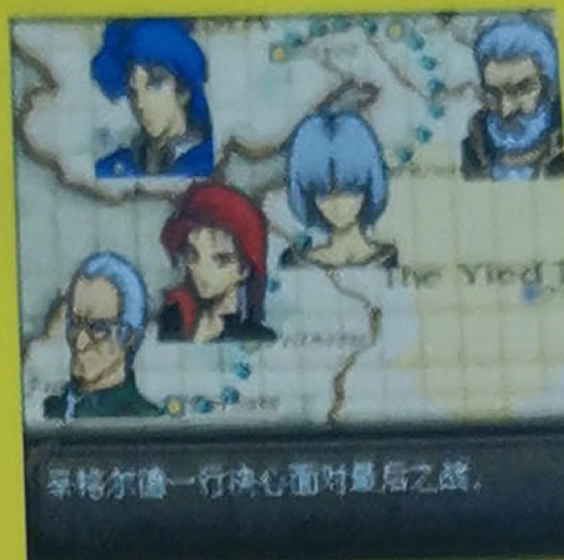




N64 口袋妖怪快照

汉化游戏

SFC 火焰纹章－圣战系谱

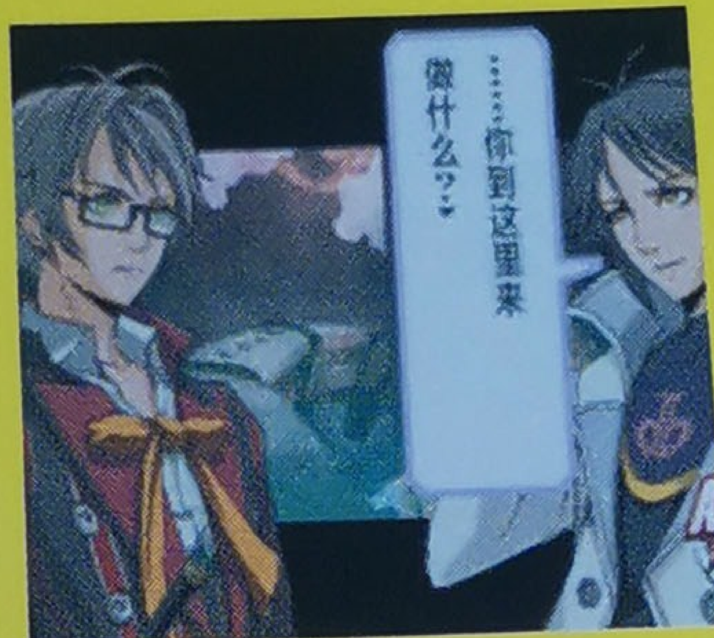




GBA 最终幻想5

NDS 火焰纹章－新黑暗龙与光之剑

NDS 西格玛和声





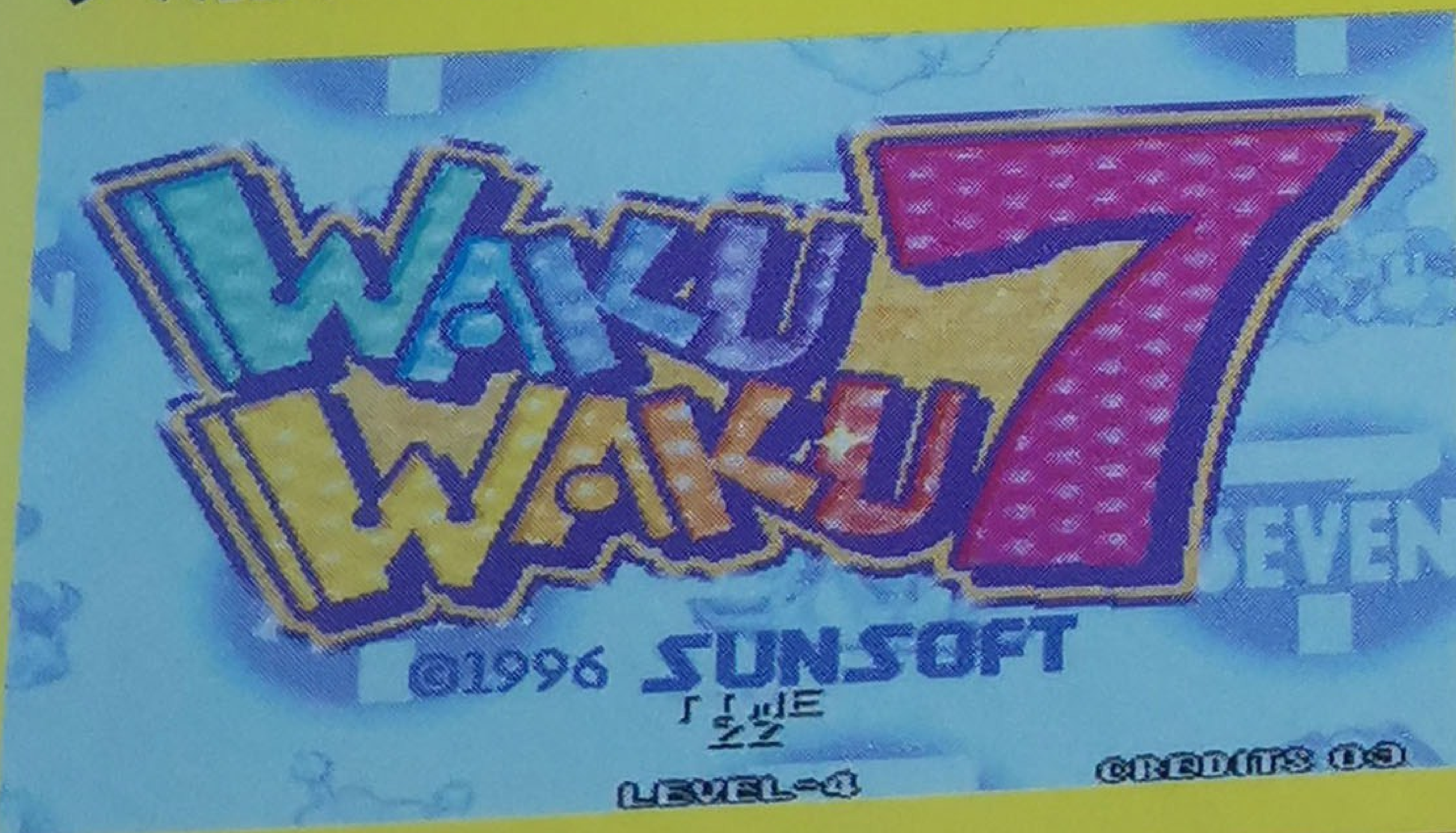
MAME游戏推荐

海底大战争



爱德华蓝迪　流氓大混战

火热火热7



游戏编年史

重装机兵全系列游戏



ISBN 978-789476-248-1



[2手册+DVD] 光盘定价:18元

本手册随盘赠送，不作单独销售。

电脑报
电子音像出版社
CEAP ELECTRONIC & AUDIOVISUAL PRESS